REKLAMA NA CENZUROWANYM
- RAPORT SPECJALNY

CZYTAJ ZA 5,95 zł

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

5/03

Gothic II
gra miesiąca

PRZED Ppremierą

OPERATION FLASHPOINT 2
specjalnie dla ŚGK

RECENZJE

FREELANCER
wir kosmicznych przygód

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB
wielka draka w chińskim grobowcu

DELTA FORCE®

HELIKOPTER W OGNIU
zaprawa przed Irakiem

ISSN 1230-8773 INDEKS 320358
5,95 zł W TYM 7% VAT
9 771230 877007 05

MISTRZOWIE KODU

Wykradnij najpilniej strzeżone tajemnice III Rzeszy! Wykaż się odwagą i sprytem, zaznaj smaku niebezpieczeństwa w doskonałym połączeniu gry przygodowej i akcji.

Wersja ..... PC*
Wersja językowa ..... polska, kinowa
Cena ..... 99,90 zł
* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży.

**Poznaj najbardziej realistyczne i dynamiczne wyścigi samochodowe na PC!
Delektuj się doskonałym modelem jazdy, kolizji oraz wciągającym trybem kariery.**

Wersja ..... PC*
Wersja językowa ..... polska, pełna
Cena ..... 99,90 zł
* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży.

**Weź udział w rajdach samochodowych wcielając się
w samego Colina McRae w nowej odsłonie najlepszej gry rajdowej!**

Wersja ..... PC*
Wersja językowa ..... polska, pełna
Cena ..... 99,90 zł
* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży.

© 2002 the Codemasters Software Limited Company. Wszelkie prawa zastrzeżone. Codemasters i logo Codemasters są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Race Driver"™, „Colin McRae Rally"™, „Covert Strike"™, „Prisoner of War"™, „GENIUS AT PLAY"™ są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „TOCA"™ jest zarejestrowanym znakiem handlowym należącym do Toca Tour Limited. „Colin McRae"™ oraz podpis Colina McRae są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Colina McRae. „IGI"™ jest znakiem handlowym należącym do Innerloop Studios. Wszelkie prawa, znaki towarowe, projekty i zdjęcia producentów samochodów użyte są przez Codemasters na podstawie licencji. Wszystkie pozostałe znaki oraz prawa należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

PREZENTUJĄ!

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

Zostań komandosem i walcz z międzynarodowym terroryzmem!
Poznaj kulisy supertajnych operacji w nowej części realistycznej gry taktycznej.

I.G.I.-2™
COVERT STRIKE™

Już w sprzedaży!

MASZ MISJĘ.
MASZ WROGA.
RUSZAJ DO AKCJI!

Wersja	PC
Wersja językowa	polska, pełna
Cena	99,90 zł

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

Codemasters®
GENIUS AT PLAY™

PATRONAT MEDIALNY
wp.pl gry.wp.pl
CD-ACTION
TV Oglądaj w sobotę o 13:00 na TV4!

Logitech
KOMFORT I PRECYZJA
Polecamy serie myszy MX

od redakcji

Na wstępie chciałbym podziękować naszym Czytelnikom za wszystkie głosy poparcia, za miłe nam pochwały, ale i za szczere, płynące z serca słowa krytyki, rady i pomysły. W ogólnym rozrachunku spodobała się Wam nie tylko idea wydawania atrakcyjnego cenowo pisma bez płyt CD z pełnymi wersjami, ale przypadł Wam do gustu także sam numer kwietniowy – od doboru tekstów począwszy, na szacie graficznej skończywszy. Przede wszystkim postulowaliście, aby jak najszybciej zwiększyć objętość ŚGK. Nie zdradzę tu żadnego sekretu, jeśli powiem, że oczywiście mamy takie posunięcie w planach, jednak najpierw chcemy się przekonać, że droga, którą podążamy, ma w ogóle sens. No i że przeważająca większość pragnie takiej zmiany, bowiem za zwiększeniem objętości kryje się przecież także podwyżka ceny. Zresztą niektórzy z Was postulowali, aby objętości nie powiększać, za to zmniejszyć wielkość „Areny Online", która w obecnym kształcie, według Was, jest za obszerna (postulat ten przeanalizowaliśmy i zgodziliśmy się z nim, wprowadzając ograniczenie objętości „AO" już od tego numeru). Żałowaliście także, że zrezygnowaliśmy z rubryk „Gry bez prądu" oraz „Pogranicza" (jak wyjaśniałem miesiąc temu, było to jednak koniecznie, zważywszy na to, iż chcieliśmy uzyskać magazyn mocno specjalizowany), za to brawami nagrodziliście nas za świetny Waszym zdaniem „Raport specjalny", dowcipną „Skórkę od banana" i poważny, ale wyczerpujący artykuł Yavora: „Kiedy granie będzie sportem". Tutaj mogę zapewnić Was, iż z obranej drogi nie zejdziemy, a dowodem tego jest choćby ten numer.

W majowym ŚGK Waszej uwadze polecam przede wszystkim „Raport specjalny", który tym razem dotyka tematu reklamy, ale tej mającej z założenia nas zaszokować. W magazynach wydawanych na Zachodzie takowe zdarzają się nader często, dlaczego zatem u nas nie ma ich wcale? I co o tym sądzą sami zainteresowani – marketingowcy z polskich firm dystrybucyjnych?

Równie ciekawie prezentuje się artykuł pt. „Wojna nigdy się nie zmienia", korespondujący w temacie szoku z „Raportem specjalnym". Ale nic więcej już nie powiem, żeby nie zepsuć Wam odbioru tego tekstu.

Grą miesiąca bezdyskusyjnie został w tym numerze „Gothic 2". Niełatwo samemu się chwalić, ale pisałem tę recenzję wespół z Mariuszem Puzynowiczem i nieskromnie przyznam, iż wyszedł nam on nawet całkiem zgrabnie. Warto tutaj dodać, iż obydwaj jesteśmy wielkimi miłośnikami pierwszej części i przegraliśmy ją wzdłuż i wszerz, zatem w recenzji „dwójki" macie do czynienia z maniakami, a nie graczami z doskoku – weźcie to, proszę, pod uwagę, bowiem sporo tu piania zachwytów, ale i sporo czepiania się bardzo dorbnych szczegółów. Czyli tak, jak podobno niektórzy z Was właśnie lubią.

Ponadto znajdziecie w tym wydaniu recenzje takich wspaniałości, jak „Delta Force – Helikopter w ogniu", „Freelancer" czy „Indiana Jones and the Emperor's Tomb". Jest także obszerny reportaż z naszego pobytu w Czechach, w siedzibie firmy Bohemia Interactive, gdzie znajdziecie sporo informacji o tej firmie oraz o pracach nad grą „Operation Flashpoint 2". To z ukłonem dla tych, którzy postulowali, aby pisać więcej o twórcach i grach, ale niejako od kuchni.

Na koniec ciekawostka z życia redakcji – konkurs filmowy, który rozwiązujemy w tym miesiącu (okładka), przysporzył nam naprawdę wiele kłopotu. I to nie ze względu na ilość prac, choć faktycznie przyszło ich znacznie więcej, niż oczekiwaliśmy, ale z powodu ostatecznego rozstrzygnięcia. Jak ktoś dowcipnie stwierdził, stanęliśmy przed tym samym problemem, przed którym stanęła niedawno komisja przyznająca Oscary, oceniając filmy animowane (jak już zapewne wiecie, praca Tomasza Bagińskiego przegrała). My także musieliśmy wybierać pomiędzy perfekcyjną jakością, a intrygującym pomysłem. Ostatecznie, w odróżnieniu od oscarowych sędziów, zdecydowaliśmy się na to drugie, jednak spory w redakcji trwają do teraz i są, wierzcie mi, niezwykle zacięte. Zresztą pewnie jeszcze długo potrwają. Do następnego konkursu z równie kontrowersyjnymi pracami i ich ocenami, jak mniemam.

Życzę miłej lektury.

NOWE GRY CENEGI

Zaproszeni przez firmę Cenega do siedziby czeskiej firmy Bohemia Interactive, wysłaliśmy tam naszego reportera, by na własne oczy obejrzał, co dobrego (oprócz piwa i knedliczków) szykują nasi sąsiedzi zza południowej granicy. Efekt: wiadomości prosto ze źródła na temat drugiej części gry Operation Flashpoint oraz innych projektów Czechów.

raport specjalny

Reklama na cenzurowanym.....6

wieści

Battlefield 1942:
Secret Weapons of WWII 10
Battlefield Command
Europe at War 1939 - 1945 10
Colin McRae Rally 3 – wywiad 16
Lock On: Modern Air Combat 12
Red Faction 2 8
Republic: Rewolucja 8
Star Trek: Elite Force 2 9
Star Wars Jedi Knight:
Jedi Academy 12
The Elder Scrolls 3: Bloodmoon.....10
The Great Escape 9
Will Rock 14

GEFORCE FX - TESTY

W popularnym cyklu artykułów poświęconych hardware'owi „Piła poleca" przyglądamy się najnowszym kartom opartym na głośnym układzie firmy NVidia – GeForce FX. Znajdziecie tu szczyptę teorii oraz sporo praktyki – w tym testy wydajnościowe przeprowadzone na najpopularniejszych grach 3D, a przede wszystkim odpowiedź na pytanie co szybsze: GeForce czy Radeon.

STR. 96

Gothic II

STR. 28

Kiedy na rynku ukazała się pierwsza odsłona gry „Gothic", nikt nie spodziewał się, że tak spektakularnie zawojuje ona świat gier komputerowych. Czy część druga ma szansę na powtórzenie tego sukcesu? Czy zachwyci nas tak samo, jak „jedynka"? I czy stanie się podwalinami części trzeciej? O tym wszystkim w recenzji-wywiadzie na str. 28.

przed premierą

Ghost Master 18
Nowe gry Cenegi 22
Warcraft 3: The Frozen Throne 20

recenzje

American Conquest 36
Bandits: Phoenix Rising 45
Delta Force:
Helikopter w ogniu 34
Devastation 38
Fila World Tour Tennis 46
Freelancer 40
Gothic 2 28
Grom 44
IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles 47
Indiana Jones
and the Emperor's Tomb 50
Line of Sight: Vietnam 37
Metal Gear Solid 2: Substance 48
TOCA Race Driver 32

polskie premiery

Celtic Kings 54
Kozacy: Sztuka wojny 54
Praetorians 54

arena online

BF 1942 – Desert Combat 60
Dark Age of Camelot 62
Homeplanet 61
Microsoft Combat Flight Simulator 3
– zaślubiny z bronią 64
Prosto z sieci 66
Purge Online 58
SOLDNER: Secret Wars 57
Wieści 56

rozwiązania

Sim City 4 72
Tom Clancy's Splinter Cell 68

forum

Grao Story 85
Hyde Park 82
Listy 81
Między nami, graczami 80
Świat według ManJAka 82
W internecie 85
Wojna nigdy się nie zmienia 76

kluby

Frakcja 3D 86
Kantyna 88
Tawerna 90

system

Ciekawe witryny w internecie 95
Belkin Nostromo GameMouse n30 95
Belkin Nostromo SpeedPad n50 94
Głośniki firmy MiNt 94
Nowinki z rynku 92
Piła poleca 96

roz(g)rywka

Ale heca 81
fotoGRAM 75, 84

raport specjalny

REKLAMA NA CENZUROWANYM

baRTeS

DLACZEGO POLSKIE REKLAMY GIER SĄ TAK MAŁO INTERESUJĄCE?

Zapewne pamiętasz skandale związane z reklamami Benettona, czy plakatami reklamującymi film „Skandalista Larry Flynt". Niektórzy mają w pamięci artystyczne reklamy rodem z MTV Europe z pierwszej połowy lat dziewięćdziesiątych, kiedy to u nas PZU promował się „śniegiem do góry". Takie formy marketingowe się zauważało, o nich się mówiło, a marka stawała się tymczasem niepostrzeżenie bardzo popularna.

***Worms**. W konkursie na najbardziej szokującą reklamę, ta zajęłaby z pewnością pierwsze miejsce. Rzecz drastyczna, a nawet niesmaczna. Za to na amen zapada w pamięci.*

Teraz przywołaj sobie z pamięci reklamę gry komputerowej, która ostatnio przykuła Twój wzrok. I co, pustka? Nic dziwnego, bowiem reklamy gier rzucane na nasz rynek są przeraźliwie mdłe, a w dodatku oparte na jednym, do znudzenia klepanym schemacie – weź jeden, dwa większe arty, daj jakiś nadtytuł o niezbyt wyrafinowanej treści, umieść kilka ładnych screenów, dorzuć rekomendację pism branżowych i rąbnij między oczy ceną, najlepiej poniżej stu złotych. I po kłopocie.

Przygotowanie reklam gier komputerowych leży z reguły w gestii lokalnych dystrybutorów tytułu. W większości przypadków przygotowuje się je na podstawie materiałów graficznych przysłanych przez producenta gry. Niektóre firmy, na przykład Vivendi (mająca pod swoją opieką Blizzarda), narzucają swoją formę reklamy, która jedynie zostaje przetłumaczona na język polski.

Dlaczego zatem projektowanie reklam przypomina pomału przygotowywanie zupek instant – szybko, tanim kosztem i o jednakim smaku? Odpowiedzi niestety musimy poszukać w nas samych, czyli graczach i odbiorcach reklam. Wygląda na to, że ta grupa społeczna mocno dotknięta jest mcdonaldyzacją gustów. Wszyscy przedstawiciele największych polskich dystrybutorów jak jeden mąż zgodnie diagnozowali, że gracze w Polsce takich prostych reklam zwyczajnie oczekują. Uderzenie brutalne między oczy, ale wydaje się, że nad wyraz trafne, trudno bowiem wyobrazić sobie sytuację, iż twórca reklamy uparcie forsuje coś, co nikomu się nie podoba.

Pojawia się niniejszym fundamentalne pytanie, czemu oczekujemy od naszych dystrybutorów tablic ogłoszeniowych, a nie artystycznych i szokujących reklam. Ot takich choćby, jak te prezentowane na załączonych tutaj zdjęciach, gdzie nie brakuje ani symboliki, ani gry słów, gdzie jest miejsce na poststrukturalistyczne przejście od poziomu zwykłych znaczeń do konotacji, gdzie aż roi się od znaków semiotycznych. No i wreszcie przemoc plus erotyka. A my, czyżbyśmy nie potrafili uchwycić bardziej wysublimowanego przekazu?

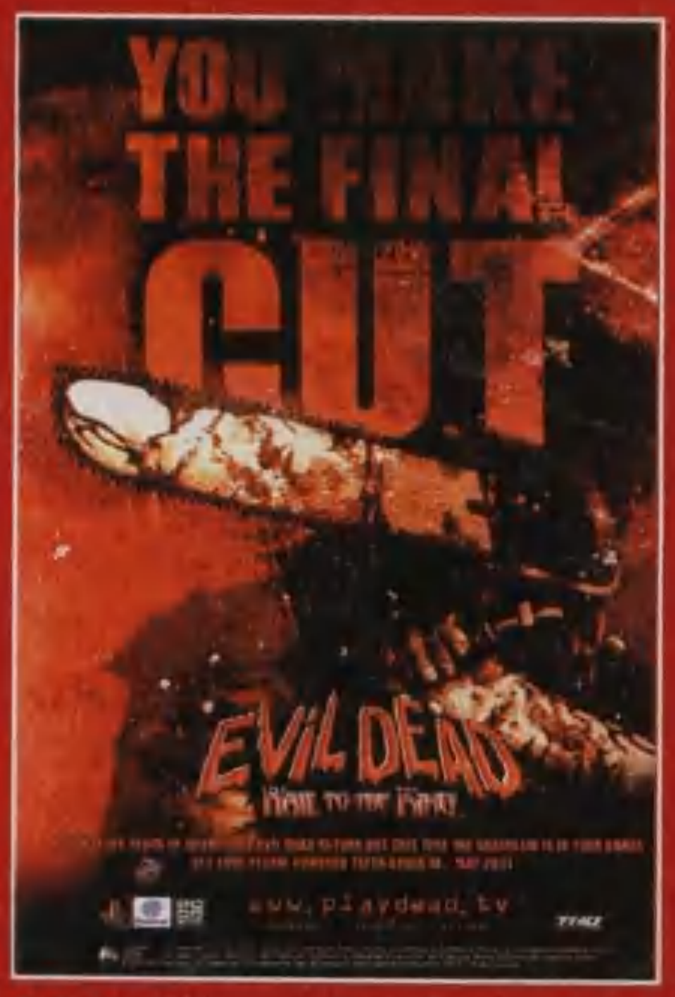
Częściowo może to być prawda, ale należy zwrócić jeszcze uwagę na wielość innych czynników determinujących taką, a nie inną, formę przekazu marketingowego. Weźmy choćby siłę nabywczą polskiego gracza: ilu z nas ma nieograniczony budżet na zakup gier, a dla ilu jednym z najważniejszych, o ile nie najważniejszym czynnikiem decydującym o wyborze, jest cena gry komputerowej. Do tego dochodzi jeszcze specyfika kanałów, jakimi dochodzi do nas informacja o grze. Z reguły najpierw czytasz zapowiedzi, potem przychodzi etap bet i wywiadów, wreszcie pojawia się recenzja. Reklama stanowi zatem finalny, i wcale nie najistotniejszy etap machiny promocyjnej.

Chcąc odejść od kliszy, musisz mieć przede wszystkim tytuł, który już de facto elementu informacyjnego nie potrzebuje (*Warcraft, Colin McRae, FIFA*). Natomiast wątpliwe jest, byśmy w najbliższej przyszłości, ujrzeli kilkustronicowe, albo interaktywne reklamy, czy składane książeczki. Status quo w reklamach póki co zostanie zachowane, ale zmiana w dużym stopniu zależy od nas, graczy. Pokażmy zatem, że umiemy docenić sztukę, że artystyczna albo nawet szokująca reklama spotka się u nas z ciepłym przyjęciem. Może wtedy reklamy przestaną funkcjonować w naszych umysłach na równi z kategorią ulotek podrzucanych na wycieraczkę, które nie czytając wyrzuca się ze złością w oczach. ❐

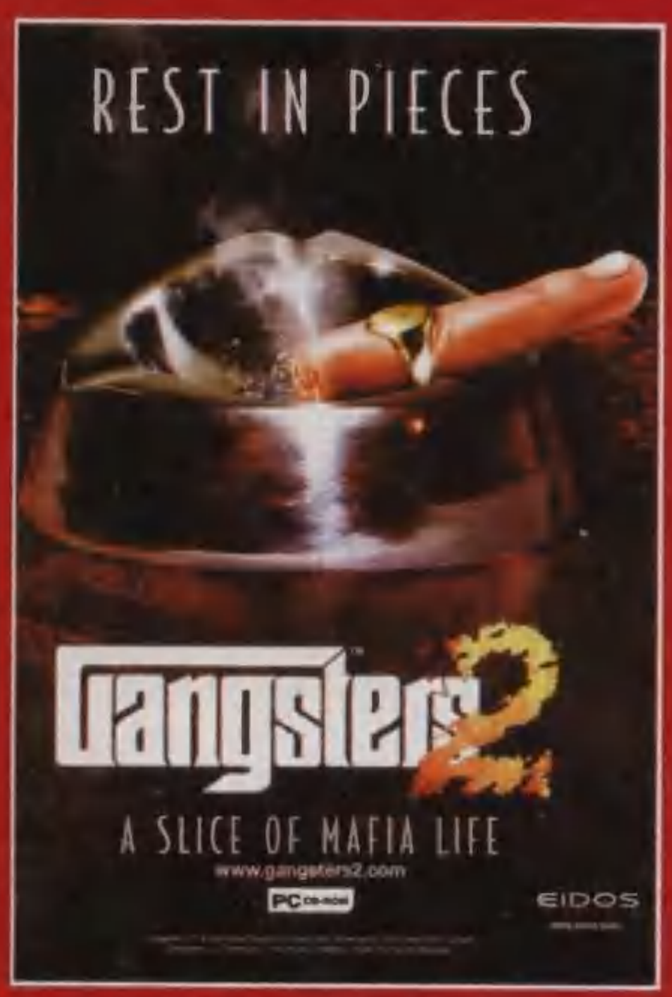
JAK TO SIĘ ROBI NA ZACHODZIE

Reklama GodGames. *Seks to najczęściej wykorzystywany element w reklamach. I nic dziwnego – człowiek jest przecież istotą cielesną.*

Evolva. *Główne hasło reklamowe brzmi: Mamusiu, dlaczego on szczeka? Bez komentarza.*



Evil Dead. *Krew, krew i jeszcze raz krew – od razu wiadomo, jaka będzie gra.*



Gangsters 2. *Napis na górze: Spoczywaj w kawałkach. Makabra zawsze ma swoją wymowę.*

ZDANIEM CENEGI

Mówi Tomasz Jarzębowski

Aby dystrybutor mógł swobodnie rozpocząć niesztampowe działania marketingowe, musi wyczuć potrzebę tego typu zachowań na rynku. Tymczasem nie wydaje się, by gracz komputerowy pragnął szokowania i artyzmu w reklamach gier. Z mojego doświadczenia wynika, że najlepiej swą funkcję spełniają reklamy informacyjne, z jasnym, prostym i precyzyjnym przekazem.

Czy zdarza się, że ktoś przypuści szturm na producentów reklam? Nigdy o czymś takim nie słyszałem, już prędzej obijało mi się o uszy, że ludzie zgłaszają zastrzeżenia co do ilości reklam w czasopismach komputerowych, a nie co do ich jakości.

ZDANIEM LEM-a

Mówi Katarzyna Szlendak

Kwestia formy reklamy zależy od bardzo wielu czynników. Sprowadzając sprawę do najprostszych aspektów, to należy liczyć się z finansami przeznaczonymi na marketing – na co można sobie pozwolić. Ale nie to jest najważniejsze, liczy się przede wszystkim charakter odbiorcy. Polska reklama ma być przede wszystkim informacyjna, podawać podstawowe elementy związane z grą, w tym też i cenę – to bardzo ważny element, pomagający potencjalnemu klientowi w dokonywaniu wyboru przy zakupie.

Wszyscy chcielibyśmy, by mimo to każda z reklam WYRÓŻNIAŁA SIĘ. Staramy się zatem, by były one graficznie różne (layout), ciekawe (tekst) i przyciągające wzrok (kolor, slogan) potencjalnego odbiorcy. LEM stara się korzystać z różnych form i instrumentów promocji gier, zależy nam na nawiązaniu z klientem bezpośredniego kontaktu, na przykład podczas specjalnych eventów w sieciach handlowych.

ZDANIEM CITY INTERACTIVE (dawny Lemon)

Mówi Paweł Jagóra

Instytucja nadzoru nad reklamą? Nie istnieje nic takiego, sami narzucamy sobie pewne kanony i normy etyczne. Nadto czasopisma same mogą zgłaszać swoje zastrzeżenia do formy zamieszczanej u nich reklamy. Z reguły większe problemy się nie pojawiają, pamiętam jednak przypadek pewnej starszej pani, która oburzyła się na reklamę *Larry'ego 7*. Powód? Z walizki Larry'ego wystaje prezerwatywa, która, jak się okazało, zamiast zapobiegać, naraziła reklamodawców na krytykę.

Pamiętajmy też o specyfice rynku, na który dana reklama jest przeznaczona. Na Zachodzie był taki projekt reklamy gry *Messiah*, w której papież pali skręta. Chyba nie muszę nikomu długo tłumaczyć, co by się wyprawiało, gdyby polski dystrybutor postawił na promowanie tej gry przez taki właśnie wizerunek.

...Z OSTATNIEJ CHWILI...

GANGSTERSKI DODATEK JUŻ WKRÓTCE

Już niedługo pojawi się kontynuacja słynnego Grand Theft Auto, zatytułowana Vice City. Poprawiono w niej znacznie grafikę, dodano 30 nowych broni, umożliwiono korzystanie z motocykli, samolotów i łódek. Można będzie też wchodzić do budynków. Scenariusz gry utrzymany będzie w konwencji lat 80-tych z plejadą hollywoodzkich gwiazd, które zgodziły się użyczyć swoich głosów głównym bohaterom.

PRACA WRE

Firma Valve podpisała właśnie umowę z Activision, na mocy której ta ostatnia wyda nowe gry Valve. Pierwszą będzie Day of Defeat, online'owa strzelanina rozgrywająca się podczas II wojny światowej. Od dawna jest ona osiągalna w postaci modu, który można ściągnąć z sieci, teraz trafi na rynek w pudełkowej wersji.

W ANGLII KOCHAJĄ PIŁKĘ

Mieszkańcy Wielkiej Brytanii muszą bardzo lubić piłkę nożną. Championship Manager 4, który miał tam swoją premierę 28 marca pobił absolutny rekord jeśli chodzi o tempo sprzedaży. W ciągu jednego tygodnia kupiono 124627 egzemplarzy gry, co stanowi najlepszy wynik w kategorii gier na PC. W kategorii gier na wszystkie platformy Championshipa 4 wyprzedziły tylko Grand Theft Auto: Vice City i The Gateway na Playstation 2.

BOHATEROWIE POWRACAJĄ

I stało się, zaledwie kilka miesięcy po wydaniu pierwszego dodatku do Heroes of Might and Magic 4, firma 3DO przygotowała już następny – Winds of War. Zawierać będzie sześć nowych kampanii, wiele pojedynczych map przygotowanych także przez samych graczy, trzy zupełnie nowe kreatury i sześć generatorów przywołujących stwory, a także nieco dodatkowych budynków oraz przedmiotów.

IDZIEMY NA AFRYKĘ

Firma Battlefront ogłosiła, iż pracuje nad kolejną częścią swej serii Combat Mission, zatytułowaną Afrika Corps. Jej akcja toczyć się będzie w Afryce północnej, we Włoszech i na Krecie. Jak zwykle możemy oczekiwać wysokiego poziomu realizmu walki oraz nowych atrakcji wizualnych.

premiera: maj 2003

RED FACTION 2

ZRĘCZNOŚCIOWA

Rebelia na Marsie zakończyła się pięć lat temu. Tymczasem już od piętnastu lat, na Ziemi, Kanclerz Victor Sopot uciska ludność Commonwealthu. Dyktator toczy ustawiczne boje ze Zjednoczoną Republiką, podczas gdy jego zagłodzeni podwładni toną pomału w brudzie i ściekach zalewających miasta. Jedynym wyjściem wydaje się obalenie bezwzględnego władcy. Tego karkołomnego zadania podejmuje się sześciu doskonale wyszkolonych żołnierzy, których Sopot wcześniej skazał na karę śmierci. Żołnierze ci, a wśród nich Ty (jako Alias, ekspert od ładunków wybuchowych), dążyć będą do zrealizowania swoich celów dzięki zastosowaniu nanotechnologii.

Drugą część ***Red Faction*** niewiele będzie łączyło z pierwowzorem, może jedynie fakt, iż w obydwu grach mamy do czynienia z buntem przeciwko władzy. Autorzy podkreślają, że ich zamierzeniem było stworzenie gry jak najbardziej różniącej się od pierwszej części ***Red Faction***. Zupełnie inne podejście do rozgrywki wynika przede wszystkim ze zmiany środowiska, czyli przeniesienia miejsca akcji z Marsa na Ziemię. Wynikiem tego jest pojawienie się nowych pojazdów (na przykład poduszkowca, czy czołgu), jednostek oraz broni (czternaście typów). Dużo pracy włożono w ulepszanie silnika graficznego gry.

W trybie dla pojedynczego gracza **RF2** oferować będzie kilkadziesiąt leveli. Niestety, temu bogactwu nie

REPUBLIC: REWOLUCJA

STRATEGICZNA

premiera: 2003

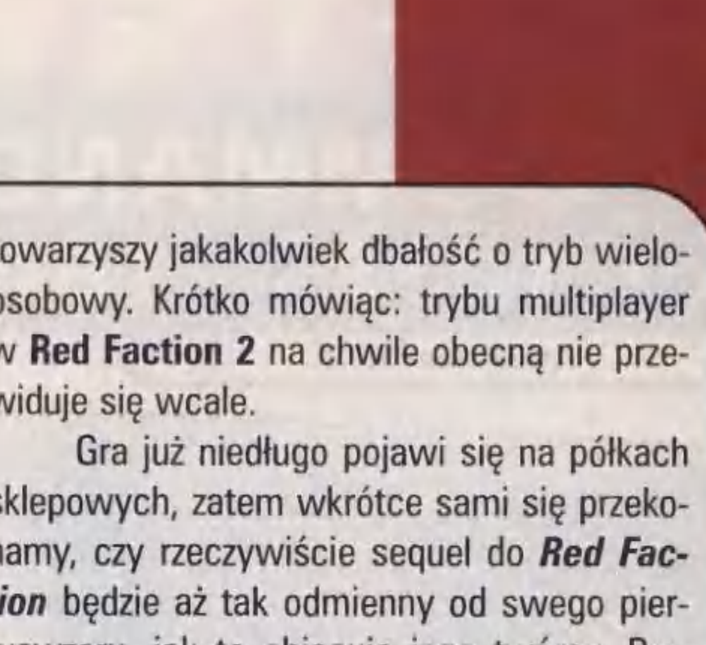
Przywykliśmy już do tego, że w grach łączy się elementy różnych gatunków. Nie inaczej będzie w przypadku **Republic: Rewolucja**, programu, który powstaje w firmie **Elixir Studios**. Wysokiej jakości trójwymiarowa grafika sugeruje grę akcji a'la ***Grand Theft Auto 3***, jednak będzie to strategia z elementami role-playing.

Akcja **Republic: Rewolucja** rozgrywa się w hipotetycznym państwie w Europie Wschodniej rządzonym przez pewnego dyktatora. Główny bohater gry ma z nim na pieńku i chce doprowadzić do jego obalenia. Drogi wiodące do tego celu są różne: można dokonać wojskowego zamachu stanu, doprowadzić do kryzysu ekonomicznego, rewolucji, itp. Na początku jest to marzenie tylko głównego bohatera, jednak z biegiem czasu może on zdobywać zwolenników. W miarę czynionych postępów będzie mógł też przenieść się ze swojej mieściny do większego miasta, by w końcu wylądować w stolicy.

Gdzie tu strategia i RPG? W **Republic: Rewolucja** niczym w ***Simsach*** można kierować działaniami różnych ludzi, z których każdy opisany jest przez kilka współczynników: klasę (polityk, przestępca, wojskowy, duchowny, itp.), wygląd, charyzmę, kontrolę, władzę

towarzyszy jakakolwiek dbałość o tryb wieloosobowy. Krótko mówiąc: trybu multiplayer w **Red Faction 2** na chwile obecną nie przewiduje się wcale.

Gra już niedługo pojawi się na półkach sklepowych, zatem wkrótce sami się przekonamy, czy rzeczywiście sequel do ***Red Faction*** będzie aż tak odmienny od swego pierwowzoru, jak to obiecują jego twórcy. Premiera gry nastąpi w maju, a jej dystrybucją w Polsce zajmie się firma **LEM**. ❐



i lojalność. Decydują one o tym, jak silnie przywiązana jest do Ciebie dana osoba i jak mocno może oddziaływać na innych. Jest to o tyle ważne, że nie Ty jeden dążysz do obalenia prezydenta; są też inne frakcje, które mogą chcieć podebrać Ci współpracowników.

Republic: Rewolucja nie zapowiada się na łatwą grę, ale też nigdy nie było jeszcze programu tego typu. Gra na pewno będzie jedną z najoryginalniejszych jakie mają pojawić się w tym roku, a co ważne, ukaże się w polskiej wersji językowej. Jej wydawcą będzie firma **Cenega**. ❐

premiera: czerwiec 2003

STAR TREK: ELITE FORCE 2

ZRĘCZNOŚCIOWA

Dwa lata temu firma ***Raven Software*** stworzyła strzelaninę FPP zatytułowaną ***Star Trek: Elite Force***. Prawem serii trwają obecnie prace nad częścią drugą tej gry, z tą jedynie różnicą, iż zajmuje się tym inne studio – **Ritual Entertainment** znane między innymi z ***Heavy Metal: F.A.K.K.2***.

Elite Force 2 nawiązuje zarówno do kinowych filmów Star Trek, jak i do słynnego serialu telewizyjnego. Pierwsza misja podejmuje temat dokładnie w miejscu, w którym serial telewizyjny go przerwał. Voyager musi sobie poradzić w strefie Borg, w której zdarzyło mu się przez przypadek utkwić. Potem akcja przenosi się do Starfleet Academy, ale nie na długo. Oto bowiem kapitan Picard zaprasza wielu członków swojej dawnej załogi z powrotem na pokład statku kosmicznego. Do zadań stawianych przed załogą należeć będą walki ze znanymi już rasami obcych (Klingoni, Andorianie, Romulanie), ale także z zupełnie nowymi rasami. Gra nawiązuje także do najnowszego filmu Star Trek: Nemesis – „pożyczono" z niego część broni, których łącznie ma być dwanaście rodzajów.

Gra opierać się będzie na starzejącej się już, ale wciąż „jarej", technologii Quake III Team Arena. Będzie to typowy FPS składający się z dwunastu poziomów, z których każdy zawierać ma od jednego do siedmiu misji. Czasem pojawią się także misje poboczne, które umożliwią graczowi oswojenie się z jakimś nowym typem broni. Rozwój misji nie zawsze będzie liniowy, gracz ma mieć możliwość dokonywania własnych wyborów wpływających na drobne zmiany w fabule.

Poza usprawnieniami w technologii generowania poziomów (czyli więcej wielokątów), autorzy zwrócili baczną uwagę na mimikę, a szczególnie oddanie ruchów mięśni twarzy podczas dialogów. W grze swojego głosu udzielać będzie część filmowej załogi Star Treka, między innymi Patrick Stewart jako kapitan Picard. Podobnie jak w części pierwszej, w **Star Trek: Elite Force 2** będziesz mógł pograć w trybie wieloosobowym, a w nim poza standardowymi trybami typu deathmatch i team deathmatch, będzie też można zabawić się w opcji Protect the Admiral („Obroń admirała"). Gra powinna ujrzeć światło dzienne tuż przed wakacjami. ❐

premiera: czerwiec 2003

THE GREAT ESCAPE

ZRĘCZNOŚCIOWA

Gra **The Great Escape** oparta jest na filmie o tym samym tytule, który w 1963 roku otrzymał Oscara. Program przenosi gracza do czasów drugiej wojny światowej i opowiada historię masowej ucieczki ze Stalagu Luft III, obozu jenieckiego dla Aliantów. W grze pojawią się odtworzone postacie z filmu, możemy ponadto liczyć na sprawny scenariusz. Rozgrywka łączy walkę, skradanie się i wartką akcję związaną z pościgami samochodowymi. Jeśli chodzi o ciekawe aspekty prowadzenia gry, będzie można podglądać, co dzieje się w zamkniętych pomieszczeniach „camera lock"), wyłamywać zamki, okradać różne postacie. Gracz może także kontrolować pojazdy takie jak ciężarówki i motory.

The Great Escape ma się ukazać w czerwcu, a wydawcą gry będzie firma **LEM**. ❐

premiera: 2003

BATTLEFIELD 1942 SECRET WEAPONS OF WWII

ZRĘCZNOŚCIOWA

Wciąż nie możemy doczekać się polskiej premiery ***Road to Rome***, a tymczasem firma **Electronic Arts** ogłosiła, iż już pracuje nad drugim dodatkiem do **Battlefield 1942**, zatytułowanym **Secret Weapon of WWII**. Ma się w nim znaleźć 16 nowych pojazdów w tym 7, które nigdy nie brały udziału w walkach – między innymi amerykański Super Heavy Tank, Sturmtiger, samolot odrzutowy Goblin i myśliwiec Horton 229 uzbrojony w karabin kalibru 30mm.

Gra oferować będzie nowe tereny walk, między innymi Essen, Peenemuende, czy Eagle's Nest – górską kryjówkę Hitlera. Zapowiedziano także nowy tryb gry bazujący na wykonywaniu przez uczestników walki określonych zadań. ❐

BATTLEFIELD COMMAND: EUROPE AT WAR 1939 - 1945

STRATEGICZNA

premiera: 2003

Rosyjska firma **1C: Maddox Games** stała się sławna za sprawą ***Il2-Sturmovik***, doskonałej symulacji lotniczej rozgrywającej się w okresie II wojny światowej. Akcja kolejnej gry **1C – Battlefield Command: Europe at War 1939 – 1945** – również będzie się toczyć w tym okresie jednak tym razem ma to być swego rodzaju strategia czasu rzeczywistego. I to jaka!

Cel, jaki obrali sobie do osiągnięcia twórcy **Battlefield Command** jest godny podziwu. W grze zobaczymy ponad 300 typów jednostek dziewięciu walczących w II WŚ armii (niestety nie ma wśród nich Polaków), ponad 30 wiernie odwzorowanych z pomocą map i zdjęć lotniczych terenów, na których toczyły się bitwy (przedstawiona ma być między innymi kampania wrześniowa, inwazja na Francję, D-Day), niezwykle złożony model psychologiczny żołnierzy bazujący na 33 współczynnikach, które zmieniają się w miarę zdobywania doświadczenia bojowego.

Wszystko to jednak tylko tło dla głównego celu, jakim jest stworzenie najbardziej realistycznego środowiska walki, jakie do tej pory powstało na potrzeby gry strategicznej. Po screenach sądząc **Battlefield Command** już teraz wygląda niemalże tak dobrze jak ***Operation Flashpoint***, a miejmy nadzieję, że system gry będzie równie doskonały i realistyczny.

Data premiery **Battlefield Command** nie została jeszcze ustalona, ale mamy nadzieję, że gra ujrzy światło dzienne w tym roku. ❐

premiera: 2003

THE ELDER SCROLLS 3: BLOODMOON

ZRĘCZNOŚCIOWA

Bloodmoon to kolejny po Tribunal dodatek do **The Elder Scrolls 3: Morrowind**. Przeniesie Cię on do mroźnej krainy Sollstheim, w której możesz spodziewać się śnieżyc, zamieci i potworów takich jak śnieżne trolle. Fabuła dodatku nie jest bezpośrednio związana z fabułą oryginalnej gry, jednak aby odnieść sukces w **Bloodmoon** przyda Ci się wysoki poziom doświadczenia. W tej odległej, mroźnej krainie, pewna kolonia górnicza lęka się najazdów przerażających wilkołaków. Możesz stanąć po stronie kolonistów, wówczas będziesz mógł między innymi decydować o rozwoju i obronie osady. Jeśli takie życie Cię nie pociąga, możesz stać się jednym z krwiożerczych wilkołaków, choć gra wilkołakiem do łatwych nie należy. W **Bloodmoon** ma być sporo questów pobocznych oraz większa niż w dodatku ***Tribunal*** ilość lochów czekających na odkrywców. ❐

CASANOVA za 29.99

Już w sprzedaży!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Dwie płyty CD z grą Casanova

Dokładna instrukcja do gry

DOBRA CENA • DOBRA CENA • 29,99 ZŁOTYCH • DOBRA CENA • DOBRA CENA

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • CD PROJEKT • PL

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Casanova to gra przygodowa tocząca się w niezwykłym świecie, w którym historyczna prawda łączy się z elementami science-fiction. W grze znajdziesz również motywy zręcznościowe, w których musisz uniknąć wzięcia do niewoli, kul oraz ostrza miecza przeciwnika. Sprawdź oryginalny system walki szpadą, w którym dostępne rożne style i sekretne pchnięcia. Zostań legendarnym bohaterem! Flirtuj z pięknymi kobietami i uratuj XVIII-wieczna Wenecję przed politycznym chaosem, a przy okazji .... zdobądź kolejny kupon naszego superkonkursu!!! Szukaj eXtra Gier w każdym kiosku!

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

JUŻ W SPRZEDAŻY NOWA EXTRA GRA – WIELKIE HITY:

THE LONGEST JOURNEY - NAJDŁUŻSZA PODRÓŻ

JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIC TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM

Z OSTATNIEJ CHWILI...

NEVERWINTER NIGHTS: EDYCJA SPECJALNA

Jak poinformowała firma CD Projekt wersja specjalna Neverwinter Nights zawierać będzie polski dodatek stworzony przez twórców systemu Dzikie Pola. Poza tym oferować będzie pięć najnowszych i najlepszych przygód stworzonych przez fanów gry z całego świata, które zostaną przetłumaczone na język polski. Edycja Specjalna to także rozbudowany tryb wieloosobowy dopuszczający do 64 graczy w jednej rozgrywce.

URACZY NAS TRYBUNAŁ

Firma CD Project zdecydowała się wydać w końcu Tribunal, dodatek do słynnego Elder Scrolls 3: Morrowind. Oferować będzie on między innymi nowe miasta do spenetrowania, nowe postacie i potwory, oraz nowe wyposażenie, broń, zbroje i magiczne przedmioty. Usprawniony zostanie także interfejs gry i dziennik, zaś na mapie będzie można umieszczać notatki. Tribunal ukaże się w polskiej, „kinowej" wersji językowej.

CHAMPIONSHIP MANAGER 4 PL

Czwarta część słynnego Championship Managera ukaże się w polskiej wersji językowej. Program ma trafić do sprzedaży jeszcze w kwietniu i choć będzie kosztował 139 zł, na pewno znajdą się fani tej gry gotowi wydać taką sumę.

BĘDZIE TRZECIA CZĘŚĆ RAILROAD TYCOONA

Firmy PopTop i Take 2 oficjalnie potwierdziły, iż trwają prace nad trzecią częścią Railroad Tycoona. Nie byłoby to taką niespodzianką – czegóż innego można było się spodziewać zważywszy, że dwie wcześniejsze części gry sprzedały się w milionach egzemplarzy – gdyby nie fakt, iż gra ma się ukazać już jesienią tego roku. Czekamy niecierpliwie.

TANIE HITY

Będąc wielkimi fanami Deus Exa musimy podzielić się z Wami tą informacją. Już w tym miesiącu do sprzedaży trafić ma kolejne wznowienie tej gry. Cena? Marne 34 zł. Aż grzech nie kupić.

premiera: 2003

STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

ZRĘCZNOŚCIOWA

Zachęcona sukcesem ***Jedi Knight 2***, firma **LucasArts** postanowiła kontynuować swą sztandarową obecnie serię gier spod znaku Gwiezdnych Wojen. Niedawno oficjalnie potwierdzono obecność w planie wydawniczym firmy gry zatytułowanej **Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy**, która, jeśli wszystko pójdzie dobrze, ma szanse trafić do nas pod koniec tego roku.

Akcja **Jedi Knight: Jedi Academy** rozgrywa się po wydarzeniach przedstawionych w poprzedniej części gry. Jako młody adept pobierasz nauki w tytułowej akademii Jedi na Yavin 4. Możesz tam spotkać takie znane postacie jak Luke Skywalker, czy Kyle Katarn, zaś czas upływać będzie Ci na wykonywaniu różnych zadań w trakcie których rosły będą Twoje umiejętności Jedi.

Jedi Knight: Jedi Academy będzie pierwszą grą serii, w której będzie można wykreować swoją postać poprzez wybór rasy (potwierdzono na razie tylko ludzi i Twi'lek), płci, ubioru, twarzy, ubioru, jak również stworzyć własny model miecza świetlnego. Broń ta ma być dostępna od samego początku gry, zaś w jej późniejszych etapach pojawi się również możliwość walki dwoma mieczami lub mieczem o podwójnym ostrzu, jakiego używał Darth Maul.

Choć program korzystać ma z tego samego engine'u co ***Jedi Knight 2***, wprowadzono do niego bardzo dużo zmian i usprawnień. Niektóre elementy zapożyczono z gry ***Soldier of Fortune 2*** (***SOF2*** i ***Jedi Knight*** to dzieła firmy **Raven Software**), na przykład system Arioche do tworzenia rozległych, otwartych przestrzeni, jak również GHOUL 2, służący do modelowania i animacji postaci. Dość powiedzieć, że efekty działania tego ostatniego można już podziwiać na przykładzie Rancora, który na pewno znajdzie się w grze. Wygląda prześlicznie. ❐

premiera: lato 2003

LOCK ON: MODERN AIR COMBAT

ZRĘCZNOŚCIOWA

Latem tego roku wyrafinowane gusta miłośników podniebnych wojaży zostaną zdrowo połechtane za sprawą najnowszego symulatora o nazwie **Lock On: Modern Air Combat**. Przy jego pomocy będzie można przemieścić się do kokpitu między innymi takich maszyn jak A-10 Thunderbolt, F-15C Eagle, Su-25, Su-27, Su-33 oraz dwie wersje MiGa-29: A i C. Ponadto, w trakcie lotu gracz napotka blisko pięćdziesiąt innych typów maszyn, pojazdy naziemne a nawet statki. Akcja gry ma toczyć się w rejonie basenu Morza Czarnego i przedstawiać hipotetyczny konflikt z intensywnym wykorzystaniem sił powietrznych (co wydaje się oczywiste). Niestety nie wiadomo, czy gra ukaże się w Polsce. ❐

HURTOWNIA

Największa hurtownia oprogramowania
Zaopatrujemy cafejki internetowe, kafegranie, grainie, sklepy komputerowe
Warunki współpracy na www.play.com.pl

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania.

Zajmujemy się sprzedażą detaliczną gier i programów. Mamy najatrakcyjniejszą ofertę na rynku. Nasza reklama zawsze w K. Świat GRY str. 7, GAMESTAR, CD ACTION, ŚWIAT GIER KOMP.

Doręczenie przez Pocztę - 10 zł (Termin dostarczenia 3-6 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 20zł
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu !
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie

110% GWARANCJI NAJNIŻSZYCH CEN

INTERNET

www.PLAY.com.pl

www.play.com.pl

- Kupuj Najtaniej !
- Pełen Asortyment
- Promocje!

PROMOCJE

1 CARMAGEDDON 2000 TDR GRATIS*
2 KOREA-JAPONIA 2002 (PL) GRATIS*
3 PLAKAT GRATIS* RÓŻNE RODZAJE
4 POKROWIEC NA 24CD GRATIS *

Wybierz jedną z promocji 1,2 lub 3 i podaj nam swój wybór. Dotyczy każdego zamówienia !

*REGULAMIN PROMOCJI-PRZECZYTAJ!
Promocja nr 1-3 dotyczy każdego zamówienia. Wybierz jedną z dwóch gier gratis lub plakat i podaj nam swój wybór przy zamówieniu. Jeśli nie wskażesz nam wybranej promocji, zostanie przypisana Ci losowo. Promocja nr 4 dotyczy zamówień powyżej 200zł -wybierz pokrowiec na 24CD lub darmową przesyłkę. Gry z promocji 1 i 2 mogą być pełnymi wersjami gazetowymi *-do wyczerpania zapasów, potem inna promocja

ZAMÓWIENIA

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

ZAMÓWIENIA TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
INFORMACJA TEL. 0 (prefix) 22 832 54 32
SMS +48 604 100 500
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT : TEL 0 (prefix) 22 832 54 31
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP : WARSZAWA 01-652 ul.Potocka 14 paw.3

NOWOŚĆ - zamów SMS-em wyślij sms pod nr +48 604 100 500 podając swoje dane i zamawianą grę. Jeśli nie będziemy mogli zrealizować zamówienia - odpiszemy SMSa

KURS WINDOWS XP — 19zł

w tej samej cenie dostępne również KURS WORD XP, KURS EXCEL XP

eJAY DANCE 3.0 — 19zł

Ejay - wiodący program muzyczny. Program w polskiej wersji językowej, 5000 plików muzycznych

PROJEKTANT WNĘTRZ 3D — 19zł

Zaprojektuj swój pokój, kuchnię łazienkę lub cały mieszkanie i wyposaż. Trójwymiarowy widok kamery. Wybierz trójwymiarowe obiekty do wstawienia w Twoje pomieszczenie.

ETEACHER 4.0 ANGIELSKI — 19zł

w tej samej cenie dostępne również ET NIEMIECKI i ET FRANCUSKI

WIZYTÓWKA 2003 — 19zł

Program do tworzenia wizytówek. Pełna polska wersja językowa

SAMOCHODOWY ATLAS EUROPY 2003 — 19zł

w tej samej cenie dostępny również SAMOCHODOWY ATLAS POLSKI 2003

SEARCH & RESCUE 4 COASTAL HEROES — 19zł

SEARCH&RESCUE 4 to kolejna część kultowej symulacji helikoptera. Twoim zadaniem jest pilotaż jednego z trzech ratunkowych helikopterów. 3 różne helikoptery ponad 100 różnorakich misji.

SEARCH & RESCUE 4+3 PACK EDYCJA SPECJALNA — 29zł

SEARCH &RESCUE VIETNAM MED-EVAC — 19zł

SPIDI — 10zł

PINGWINEK KELWIN — 19zł

Cechy gry:
- grafika 3D
- możliwość postaci
- Grywalność
- 5 etapów o różnych klimatach
- łamigłówki

CYCLING MANAGER 2 — 45zł (48zł)

Gra pozwala Ci na przejęcie kontroli nad 60 profesjonalnymi zespołami w najważniejszych wyścigach międzynarodowych. Jako manager, musisz wykazać się taktyką, aby osiągnąć jak najlepszy wynik dla twojej grupy kolarzy.
Mocne strony gry to:
180 odcinków tras (27 000 km) w grafice 3D
60 profesjonalnych kolarskich zespołów
Tryb Kamery: kolarze nabierają doświadczenia z wyścigu na wyścig
Szczegółowy model zarządzania finansami: managerowie muszą negocjować kontrakty z kolarzami i sponsorami

POLSKA WERSJA

KURKA W KOSMOSIE 3D — 19zł

POLSKA WERSJA

NAJCIEKAWSZE GRY NA PC Z OFERTY PLAY

Gra	Cena
3D GAME MAKER (PL)	27 zł
AGE VENTURA (PL)	45 zł
AFRICAN SAFARI (PL)	19 zł
AGE OF MYTHOLOGY	159 zł
AGE OF WONDERS 2 (PL)	62 zł
AIRLINE TYCOON EVOLUTION (PL)	67 zł
ALIEN+PRED: PRIMAL HUNT	44 zł
ALICE	44 zł
ALIEN NATIONS (PL)	19 zł
ALIEN NATIONS 2 + 1(PL) PODKŁ.	45 zł
ALIEN VS PREDATOR 1	44 zł
ALIEN VS PREDATOR 2	84 zł
ANNO 1503 (PL) 4.2003 ¤	118 zł
ANNO 1602 (PL)	36 zł
ARCANUM 3CD (PL)	84 zł
ATLANTIS 1 (PL)	27 zł
ATLANTIS 2 (PL)	19 zł
ATLANTIS 3 (PL)	67 zł
BALDURS GATE 1 (PL)	24 zł
BALDURS GATE SAGA 12CD (PL)	85 zł
BALDURS G. 2 + THRON BHALL (PL)	54 zł
BATTLE REALMS (PL)	84 zł
BATTLEFIELD 1942	109 zł
BATTLEFIELD 1942 R.R. - MISJE ¤	67 zł
BEACH LIFE (PL)	109 zł
BIG SCALE RACING (PL)	44 zł
BLACK & WHITE (PL)	67 zł
BOB BUDOWNICZY -DAMY R.?	44 zł
BRYDŻ 2000 (PL)	67 zł
C&C RENEGADE	109 zł
CAPITALISM 2 (PL)	45 zł
CASINO MASTER 5.0 •	10 zł
CELTIC KINGS (PL)	85 zł
CESARZ (PL)	109 zł
CHAMPIONSHIP MAN. 3+LIGA PL	27 zł
CHAMPIONSHIP MENAGER 4	118 zł
CHESSMASTER 8000	110 zł
CIVILIZACJA 3 (PL)	85 zł
CLOSE COMBAT 5	32 zł
CODENAME OUTBREAK (PL)	10 zł
COLIN M. RALLY 3 (PL) 25.05.03 ¤	85 zł
COLIN McRAE RALLY (PL)	19 zł
COLIN McRAE RALLY 2 (PL)	45 zł
COLOBOT (PL)	15 zł
COMBAT FLIGHT SIMULATOR •	32 zł
COMMANCHE 3	36 zł
COMMANCHE 4	54 zł
COMMANDOS 2	67 zł
COMMANDOS BEHIND ENEMY L.	27 zł
CONFLICT DESERT STORM (PL)	84 zł
CRAZY TAXI	84 zł
CRIMSON SKIES •	32 zł
CULTURES 2 (PL)	27 zł
CYCLING MANAGER 2 (PL) •	45 zł
CZERWONY KAPTUREK (PL)	19 zł
DELTA F. BLACK HAWK	85 zł
DELTA FORCE	27 zł
DELTA FORCE 2	27 zł
DELTA FORCE LAND WARRIOR	36 zł
DESTROYER COMMAND (PL)	84 zł
DESTRUCTION DERBY 2 (PL)	19 zł
DIABLO 1	45 zł
DISCIPLES 2 (PL)	45 zł
DISNEY 102 DALMATEŃCZYKI	45 zł
DISNEY TARZAN ACTIVITY CENTRE	23 zł
DISNEY TOY STORY	22 zł
DISNEY'S HERCULES	22 zł
DIVINE DIVINITY	109 zł
DRACULA 1 (PL)	19 zł
DRACULA 2 (PL)	19 zł
DRAGON THRONE (PL)	27 zł
DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT •	36 zł
DUNGEON SIEGE	159 zł
EARTH : LOST SOULS (PL)	19 zł
EARTH 2150 (PL) 2CD	19 zł
EARTHWORM JIM 3D(PL)	45 zł
EMERGENCY (PL)	19 zł
EMPEROR BATTLE FOR DUNE	67 zł
EMPIRE EARTH (PL)	109 zł
EMPIRE EARTH SZTUKA POD (PL) •	63 zł
E-RACER (PL)	19 zł
EUROFIGHTER TYPHOON	19 zł
EUROPA U. II WOJNA ŚWIAT(PL) •	85 zł

OPISANYCH POWYŻEJ GIER SZUKAJ W DOBRYCH SKLEPACH I HIPERMARKETACH

Gra	Cena
EUROPA UNIVERSALIS 2+1(PL)	54 zł
EVIL TWIN (PL)	19 zł
EXCESSIVE SPEED (PL)	10 zł
F-22 LIGHTING 3	27 zł
F-22 RAPTOR	37 zł
FALLOUT 1	19 zł
FALLOUT 2 (PL)	19 zł
FALLOUT TACTICS 6CD (PL)	54 zł
FARAON (PL)	44 zł
FIFA 2000	36 zł
FIFA 2003	118 zł
FIM SPEEDWAY G.PRIX(PL)	67 zł
FLANKER 2.5	31 zł
FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO	179 zł
FLIGHT UNLIMITED 2	27 zł
FORD WYŚCIGI	10 zł
FREESPACE 2 (PL)	27 zł
FRONTLINE ATTACK (PL)	67 zł
GANGSTERS 2	44 zł
GHOST MASTER (PL)	84 zł
GHOST RECON : DESERT SIEGE	44 zł
GHOST RECON (PL)	84 zł
GHOST RECON-IS.THUNDER(PL) •	45 zł
GIANTS (PL)	19 zł
GLADIATORS (PL)	27 zł
GŁUPKI Z KOSMOSU (PL) 4CD	27 zł
GORASUL 4CD (PL)	19 zł
GOTHIC (PL)	55 zł
GOTHIC 2 (PL) 16.04.2003 ¤	85 zł
GRAND PRIX	10 zł
GRAND TOURING	10 zł
GTA 3	84 zł
GTA VICE CITY 5.2003 (PL)	110 zł
HALF LIFE+COUNTERSTRIKE	44 zł
HARRY POTTER KAMIEŃ FIL (PL) •	67 zł
HARRY POTTER KOMNATA T.(PL)	118 zł
HEGEMONIA (PL)	62 zł
HEROES 4 OATH STORM (PL)	54 zł
HEROES 4-WIND OF WAR (PL) ¤	54 zł
HEROES M&M 3 (PL) + ARMAG	19 zł
HEROES M&M 3 SHADOW DE (PL)	19 zł
HEROES M&M 4 (PL) 2.0	85 zł
HICHCOCK (PL)	19 zł
HITMAN 2	109 zł
HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA	63 zł
HOMEWORLD (PL)	44 zł
HOPKINS FBI (PL)	10 zł
HOTEL GIANT (PL)	27 zł
HOVERACE (PL)	54 zł
HUGO MAGICZNA PODRÓŻ (PL)	67 zł
HUGO TROPIKALNA WYSPA (PL)	53 zł
HUGO TROPIKALNA WYSPA 2(PL)	67 zł
ICE WIND DALE 2 (PL)	85 zł
ICE WIND DALE SAGA (PL) •	110 zł
ICEWIND D.+HEART OF THE WIN.	54 zł
INDUSTRY GIANT 2 (PL)	85 zł
IRON STORM (PL)	85 zł
JA JESTEM (PL)	62 zł
JAGGED ALLIANCE 2.5 BUSS (PL)	19 zł
KANGUREK KAO (PL)	19 zł
KART CHALLENGE	10 zł
KNIGHTS AND MERCHANTS (PL)	19 zł
KNIGHTSAMER PEASANT REBELL	54 zł
KOZACY (PL)	84 zł
KOZACY SZTUKA WOJNY (PL) •	67 zł
KRASNALE 2 (PL)	10 zł
KRÓLIK BYSTRZAK (PL)	54 zł
KURKA WIELKANOCNA (PL)	19 zł
KURKA WODNA 2 (PL)	19 zł
LARRY 7 (PL) •	19 zł
LEGION (PL)	45 zł
LEGO CREATOR HARRY POTTER 2	109 zł
LEGO DROME RACERS •	84 zł
LEGO ISLAND EXTREME SPORT	84 zł
LEW LEON (PL)	19 zł
LIATH (PL) 2CD	19 zł
LILO&STICH NIEZIEMSKIE	68 zł
LILO&STICH PRZYGODY	68 zł
LOCO COMMOTION (PL) •	32 zł
LONGEST JOURNEY (PL) •	27 zł
MAFIA (PL)	84 zł
MASTER OF ORION 3 (PL) •	110 zł
MAX PAYNE (PL) +PODKŁADKA	62 zł
MDK 2 (PL) •	19 zł
MEDAL OF HONOR	109 zł
MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD	67 zł
MEDIEVAL TOTAL WAR	144 zł
METAL GEAR SOLID 2 •	136 zł
MICRO COMMANDOS	67 zł
MIDNIGHT RACING (PL)	19 zł
MIGHT&MAGIC 7	19 zł
MIGHT&MAGIC 8 (PL)	19 zł
MIGHT&MAGIC 9 (PL)+MM8	85 zł
MITDOWN MADNESS •	32 zł
MODI & NANNA	44 zł
MORROWIND	85 zł
MORTAL KOMBAT 4	27 zł
MORTYR (PL)	19 zł
MOTOCROSS MADNESS 2 •	32 zł
MOTOCROSS STUNT RACER	10 zł
MOTORACER 3	67 zł
MYTH 3 (PL)	52 zł
NASCAR RACING 2003 •	110 zł
NEED FOR SPEED 4	36 zł
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	118 zł
NEOCRON •	85 zł
NEVERWINTER NIGHTS (PL)	109 zł
NHL 2003	109 zł
NIGHTFIRE 007	110 zł
NO ONE LIVES FOREVER 2	109 zł
OFFROAD (PL)	19 zł
OPER. FLASHPOINT+MISJE (PL)	67 zł
OPER.FLAS.RESISTANCE (PL)	53 zł
OPERATION FLASHPOINT (PL)	53 zł
OPERATION ICE BREAKER •	84 zł
ORYGINAL WAR 2CD(PL)	19 zł
PANZER ELITE (PL)	19 zł
PANZER GENERAL III S.E.	31 zł
PARADISE CRACKED •	84 zł
PASJANSE (PL)	10 zł
PIĘKNA I BESTIA (PL)	67 zł
PINGWINEK KELWIN (PL) •	19 zł
PIZZA CONNECTION 2 (PL) •	19 zł
PLANESCAPE TORMENT (PL)	54 zł
PLOOTON •	85 zł
POOL OF RADIANCE(PL)	84 zł
POSTAL PLUS	10 zł
PRETORIANS (PL)	118 zł
PRISONER OF WAR (PL)	85 zł
PRO RALLY 2001(PL)	19 zł
PROJECT IGI 2 (PL)	85 zł
QUAKE 2	36 zł
QUAKE 3 GOLD	101 zł
RAEH + SHIZM (PL)	63 zł
RAILROAD TYCOON 2 (PL)	31 zł
RAILS ACROSS AMERICA (PL) •	19 zł
RAINBOWSIX 3 REVEN SHIELD (PL) •	110 zł
RALLISPORT CHALLENGE •	143 zł
RALLY CHAMP. EXTREME (PL)	19 zł
RALLY CHAMPIONSHIP (PL)	19 zł
RALLY TROPHY (PL)	45 zł
RANDEVOUS Z NIEZNAJOMĄ (PL)	27 zł
RAYMAN M (PL)	27 zł

Powyższy cennik nie obejmuje oferty hurtowej. Ceny obowiązują na dzień 17.04.2003.

Gra	Cena
RED FACTION	27 zł
RETURN TO CASTLE WOLFEINS	101 zł
ROBIN HOOD (PL) •	27 zł
RÓŻOWA PANTERA SKARB (PL)	45 zł
SACRIFICE (PL)	19 zł
SAGA GNIEW WIKINGÓW (PL)	19 zł
SAMMY (PL)	10 zł
SCOOBY DOO I STR.	68 zł
SCREEMER RALLY (PL)	19 zł
SEA DOGS (PL)	45 zł
SEARCH&RESCUE 3	19 zł
SEARCH&RESCUE 4 •	19 zł
SERIOUS SAM	31 zł
SERIOUS SAM 2 (PL)	62 zł
SETTLERS 2 (PL)	19 zł
SETTLERS 3 GOLD (PL)	54 zł
SETTLERS 4 + 2xMISJE (PL)	85 zł
SHIZM (PL) DVD LUB CD	44 zł
SILENT HILL 2 •	136 zł
SILENT HUNTER COMM. ED.	31 zł
SIM CITY 3000 (PL)	36 zł
SIMS BALANGA (PL)	67 zł
SIMS DELUXE (SIMS+ŚWIATOWE)	109 zł
SIMS RANDKA (PL)	67 zł
SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE (PL)	53 zł
SIMS WAKACJE (PL)	67 zł
SIMS ZWIERZAKI (PL)	67 zł
SKATEBOARDING •	10 zł
SKI RESORT TYCOON 2 (PL)	54 zł
SKOKI 2003	19 zł
SLAMTILT RESURRECTION(PL)	10 zł
SNAJPER (PL)	54 zł
SOLDIER OF FORTUNE 2	144 zł
SPEEDWAY (PL)	19 zł
SPIDI (PL) •	10 zł
SPLINTER CELL (PL) •	110 zł
STAR TREK DOMINNION WARS (PL)	29 zł
STARWARS JEDI KNIGHT 2	144 zł
STING (PL)	19 zł
SUMA WSZYSTKICH STRACH	109 zł
SYBERIA (PL)	68 zł
SZACHY 2001 (PL)	44 zł
SZACHY 98 (PL)	15 zł
SZYMEK CZARODZIEJ (PL) •	67 zł
TAXI CHALLENGE (PL)	27 zł
TAXI DRIVER (PL)	27 zł
TEAM FACTOR	84 zł
TEST DRIVE 6 (PL)	19 zł
THE THING	109 zł
THIEF 2	27 zł
TOCA 2 (PL)	19 zł
TOCA RACE DRIVER	85 zł
TOMB RAIDER 3	27 zł
TONY H. PRO SKATER 3	144 zł
TONY HAWK S PRO SKATER 2	36 zł
TOON CAR	19 zł
TOTAL IMMERSION RACING •	84 zł
TRAFFIC GIANT GOLD (PL)	19 zł
TRAINZ (PL)	45 zł
TRIBES 2	44 zł
TROPICO RAJSKA WYSPA(PL)	44 zł
TROPICO ZŁOTA EDYCJA(PL) •	85 zł
TWIERDZA (PL)	84 zł
TWIERDZA KRUCJATA (PL) •	136 zł
UNREAL 2	170 zł
VIETCONG (PL) •	110 zł
VIETNAM MED. EVAC •	19 zł
VIRTUA TENNIS	84 zł
WACKI (PL)	10 zł
WAR COMMANDER (PL)	84 zł
WARCRAFT 2 (PL)	27 zł
WARCRAFT 3 (PL) KOLEKCJONER	35 zł
WARLORDS BATTLECRY 2 (PL)	45 zł
WARRIOR KINGS (PL)	45 zł
WIGGLES (PL)	45 zł
WIZARDRY 8 (PL)	45 zł
WŁADCA PIERŚCIEN.-GRA (PL)	109 zł
WŁADCA PIERŚCIENI-PRZ.MULT.	62 zł
WOODY WOODPECKER(PL) •	15 zł
WORMS 2	19 zł
WORMS W. PARTY	54 zł
WYSPA 7 SKARBÓW (PL)	19 zł
ZEUS (PL) •	45 zł
ZOO TYCOON	[illegible]

NOWOŚĆ •
WYPRZEDAŻ PLAY-SPADEK CENY •
ZAPOWIEDZ ¤

* sztuki do wyczerpania zapasów, po tym inna niespodzianka GRATIS

NISKA CENA

MOTOCROSS STUNT RACER — 10zł
Wyścigi motocrossowe po różnych wybojistych

WORLDS OF BILLY 2 — 10zł
Platformówka 2D. 150 bajecznych poziomów

PRECISION SKATEBOARDING — 10zł
Jeżdżąj na deskorolce po mieście i po rampach. Grafika 3D

POSTAL PLUS — 10zł

WACKI — 10zł
Kultowa przygodówka z polskiego podwórka. W pudełku pełny opis

CASINO MASTER 5.0 — 10zł

MAHJONGG — 10zł
"chińskie domino" teraz w nowej wersji całkowicie po polsku

KURS PRAWO JAZDY 2003 — 19zł

WOODY WOODPECKER — 19zł
Gra zręcznościowa 3D dla dzieci

COOLING.PL

SPEEZE FALCONROCK do Athlon XP 3200+ — 45zł
"To tylko chłodna kalkulacja. Sprawdź nas!"
Wentylatory do PC tylko na www.cooling.pl
Największy wybór - gwarancja szybkiej dostawy!

PŁYTY CD

CD-R 700MB
10 CD = 9zł

ZAPOWIEDZI

COLIN MCRAE RALLY 3 — 85zł (99zł)
PREMIERA 25.05.2003

SIMS SUPERSTAR — 67zł (79zł)
DODATEK DO GRY SIMS
PREMIERA 6.2003

wieści

OCZEKIWANA/E

Zapraszamy do wzięcia udziału w głosowaniu na naszej liście najbardziej oczekiwanych gier. Wystarczy wysłać maila na adres nasze-gry@sgk.com.pl lub kartkę pocztową z dopiskiem nasze-gry na adres redakcji z tytułami pięciu gier, które jeszcze nie powstały, a w które koniecznie chcielibyście pograć. Pamiętajcie, by zawsze podać swój adres, gdyż jedna z osób, które nadeślą do nas swoje propozycje otrzyma grę niespodziankę.

1	Colin McRae Rally 3
2	Star Wars: Knights of the Old Republic
3	Grand Theft Auto 3: Vice City
4	Max Payne 2
5	Deus Ex: Invisible War
6	Doom 3
7	Enter the Matrix
8	Commandos 3: Destination Berlin
9	Warcraft 3: The Frozen Throne
10	Halo
11	S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost
12	Rome: Total War
13	Homeworld 2
14	Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
15	UFO: Aftermath
16	Championship Manager 4
17	Counter-Strike: Condition Zero
18	Duke Nukem Forever
19	World of Warcraft
20	Hidden & Dangerous 2

W tym miesiącu nagrodę, grę Unreal 2, otrzymuje **TOMASZ MAJEWSKI** z Krakowa.

premiera: kwiecień 2003

Will Rock

ZRĘCZNOŚCIOWA

Już niebawem świat pozna niejakiego Willforda Rockwella, byłego księgowego, jeszcze do niedawna przykładnego żonkosia swojej zrzędliwej żony, a obecnie poszukiwacza biblijnych skarbów.

Metamorfoza Willa to efekt tragedii pewnej młodej pani archeolog, która zaginęła podczas wyprawy. Will będzie musiał ją odnaleźć, a historia jego wyczynów ma być ukazana w perspektywie FPP, w której podstawowym elementem będzie walka z hordami mitologicznych potworów.

Will Rock powstaje w firmie **Saber Interactive**, która mieści się w dwóch odległych od siebie miastach: Nowym Jorku i Sankt Petersburgu. Gra, choć oparta na silniku własnej produkcji, jako żywo przypomina ***Serious Sama***, nie tylko wielką liczbą nacierających na gracza przeciwników, ale także oprawą wizualną. **Will Rock** nie usiłuje udawać symulacji prawdziwego pola walki – w tej grze chodzić będzie głównie o zabawę. Autorzy nie kryją, że ich cele priorytetowe to wartka akcja oraz przebogata w detale grafika. W trakcie poszukiwań pięknej niewiasty Will Rock odwiedzi starożytną Grecję, Cesarstwo Rzymskie oraz Bliski Wschód, gdzie podziwiać będzie piękne świątynie i amfiteatry. Warto wspomnieć, że mamy się spodziewać rzadko spotykanego poziomu interakcji z otoczeniem, aczkolwiek znaczy to pewnie tyle, że wszystko będzie można zburzyć, zniszczyć, odłupać, ułamać, rozbić w puch i odstrzelić. Miłośnicy destrukcji – satysfakcja gwarantowana.

Przed rozkoszną demolką nie powstrzyma Cię żaden potwór. Nie straszne bowiem Willowi ni cyklopy, ni centaury, minotaur, ani tym bardziej jakiś tam satyr. Will ma potężny arsenał, a najbardziej nietypowe z jego broni to: Medusa Gun, która działa niczym spojrzenie Bazyliszka – przeciwnik zamienia się w kamień, oraz Atom Gun, czyli przenośna wyrzutnia pocisków nuklearnych.

Wydawcą **Will Rock** w Polsce będzie firma **LEM**. ❐

NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCE SIĘ TYTUŁY

EMPIK (MARZEC)

www.empik.pl

1. Sim City 4 PL
2. Master of Orion 3 PL
3. Command & Conquer: Generals PL
4. The Sims: Zwierzaki PL
5. The Sims: DeLuxe PL
6. Snajper PL
7. Mafia PL
8. Age of Empires Gold Edition
9. Bob Budowniczy Buduje Park PL
10. Praetorians PL

TIMSOFT (MARZEC)

www.timsoft.pl

1. Starcraft + Broodwar
2. Kozacy: Sztuka Wojny PL
3. Half-Life + Counter-Strike
4. Anno 1602 PL
5. Master of Orion 3 PL
6. Age of Empires Gold Edition
7. HoM&M 3 PL + Armageddon's Blade PL
8. Saga Baldur's Gate PL
9. Unreal 2: The Awakening
10. Panzer Elite Edycja Specjalna PL

POLECAMY:

Age of Mythology

ŚGK/1/2003 • APN Promise • cena 139 zł

Age of Mythology to ostatni wielki RTS. Trzy narody: Grecy, Egipcjanie i Wikingowie walczą o dominację nad światem korzystając z pomocy różnych głównych i drugorzędnych bóstw. Doskonała grafika, czytelny interfejs i świetne wyważenie sił walczących stron czynią z Age of Mythology produkt wart swej ceny.

Mafia PL

ŚGK/9/2002 • Play It • cena 99,99 zł

Mafia to kolejna po Max Payne i GTA 3 gra przedstawiająca życie poza prawem. Tym razem przenosisz się w lata 30 ubiegłego wieku, do USA z czasów prohibicji. Wcielając się w rolę taksówkarza udaje Ci się zrobić błyskawiczną, acz pełną niebezpiecznych chwil, karierę w mafijnej rodzinie.

Medieval: Total War

ŚGK/10/2002 • LEM • cena 169 zł

Medieval: Total War to pozycja obowiązkowa dla każdego stratega. Kierując losami jednego z 12 narodów możesz zbudować wielkie, europejskie imperium. Sprawujesz kontrolę zarówno nad ekonomicznym rozwojem swojego państwa, jak i rozgrywasz w czasie rzeczywistym epickie bitwy, w których udział brać może nawet 10000 żołnierzy. Gra na długie wieczory.

No One Lives Forever 2

ŚGK/12/2002 • Play It • cena 129,90 zł

Druga część przygód agentki specjalnej Cate Archer zachwyci nie tylko jej miłośników, ale wszystkich którzy uwielbiają szybką akcję w stylu FPP i dobry humor. Cate znowu walczy z organizacją H.A.R.M. wykonując szereg niebezpiecznych misji w różnych częściach świata. Do gry, to nowość, wprowadzono elementy RPG, plus pokaźną liczbę wymyślnych gadżetów i broni.

Sim City 4 PL

ŚGK/2/2003 • Cenega • cena 139,90 zł

Sim City to cykl legenda. W czwartej części tej serii jak zwykle budujesz miasto, otrzymujesz jednak wiele nowych narzędzi ułatwiających ten proces. Między innymi masz możliwość posłuchania, co na temat Twoich wysiłków myśli zwykły obywatel, wspiera Cię także wyjątkowo inteligentny sztab doradców. Warto ich słuchać, gdyż ich uwagi są zwykle bardzo zabawne.

Warcraft 3

ŚGK/8/2002 • CD Projekt • cena 129,90 zł

Pierwszy RTS firmy Blizzard z trójwymiarową grafiką, Warcraft 3 jest równie doskonały co poprzednicy, a co więcej, oferuje graczowi aż cztery różne rasy. Każda z nich ma swoje zalety i wady, i choć z pozoru zaznajomienie się z nimi wydaje się proste, to jednak odkrycie wszystkich niuansów gry może zabrać całe tygodnie. Potencjalny następca Starcrafta w walce o miano najlepszej gry swego gatunku.

kalendarz premier

A	Aquanox 2: Revelation / JoWood		Kwiecień 2003
B	Battlefield Command: Europe at War 1939 - 1945/ Codemasters		2003
	Black & White 2 / Electronic Arts		2004
	BloodRayne / Vivendi		Kwiecień 2003
	Breed / CDV		Maj 2003
C	Championship Manager 4 / Eidos	PL	Kwiecień 2003
	Chrome / Techland	PL	2003
	Colin McRae Rally 3 / Codemasters	PL	Czerwiec 2003
	Commandos 3: Destination Berlin / Eidos		Czerwiec 2003
	Counter-Strike: Condition Zero / Vivendi		2003
D	Deus Ex: Invisible War / Eidos		2003
	Doom 3 / Activision		IV kwartał 2003
	Duke Nukem Forever / Take 2	PL	2004
E	Enter The Matrix / Infogrames		Maj 2003
F	Freedom: The Battle for Liberty Island / Electronic Arts		Lipiec 2003
G	Galaxy Andromeda / CDV		Październik 2003
	Greyhawk: The Temple of Elemental Evil / Infogrames		2003
	Ground Control 2 / Vivendi		2003
H	Halo / Microsoft		Czerwiec 2003
	Heroes of Might & Magic 5 / 3DO		2004
	Hidden & Dangerous 2 / Take 2	PL	2003
	Hitman 3 / Eidos		Kwiecień 2004
	Homeworld 2 / Vivendi		2003
J	Judge Dredd vs Judge Death / Vivendi		2003
L	Lionheart / Interplay	PL	III kwartał 2003
	Lord of the Rings: Return of the King / Electronic Arts		2003
	Lord of the Rings: The War of the Ring / Vivendi		2003
	Lords of the Realm 3 / Vivendi	PL	2003
M	Max Payne 2 / Take 2	PL	2003
	Operation Flashpoint 2 / Codemasters		2004
P	Polanie 2 / Topware	PL	III kwartał 2003
	Rise of Nations / Microsoft		Maj 2003
R	Rome: Total War / Activision		2003
S	S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost / brak wydawcy		2003
	Star Wars Galaxies: An Empire Divided / Activision		2003
	Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy / Activision		2003
	Star Wars: Knights of the Old Republic / Activision		III kwartał 2003
	SWAT: Urban Justice / Vivendi	PL	2003
	Syberia 2 / Microids		październik 2003
T	Terminator 3 / Infogrames		2003
	The Longest Journey 2 / Funcom		2003
	Thief 3 / Eidos		2003
	Tomb Raider: The Angel of Darkness / Eidos		Maj 2003
	Total Annihilation 2 / Infogrames		Listopad 2004
	Tron 2.0 / Disney Interactive		Sierpień 2003
	Tropico 2: Zatoka Piratów / Take 2	PL	2003
U	UFO: Aftermath / Cenega		2003
V	Vietcong / Take 2	PL	Kwiecień 2003
W	Warlords 4 / Ubi Soft		Listopad 2003
	World of Warcraft / Vivendi		2003
X	Xenus / brak wydawcy		2003
	Xpand Rally / Techland	PL	2003

REALIZM I PRZYJEMNOŚĆ

Colin McRae Rally 3 – nadchodzi

z Guy'iem Wilday'em z firmy Studio Head na temat Colina McRae Rally 3 rozmawia Bartosz Lewandowski.

Pierwsze, najważniejsze pytanie – dlaczego wciąż nie ma *Colina 3* na PC? Jakie są powody tak dużego opóźnienia premiery gry na PC w stosunku do chociażby Playstation 2?

Na samym początku ustaliliśmy, że gra ukaże się najpierw na konsole. Prace nad wersją na PC trwają od premiery *Colina 3* na PS 2 i Xboxa, która miała miejsce w październiku zeszłego roku. To jedyny powód.

Zawsze chciałem dowiedzieć się, na ile pomaga wam w pracach nad grą sam Colin McRae?

Colin jest bardzo zajętym człowiekiem ale zawsze gdy znajdzie trochę czasu spieszy udzielić nam rad i wskazówek odnośnie prowadzenia samochodu, jego zachowania się na drodze. Muszę przyznać, że chętnie pomaga nam w pracy. Mamy także doskonałe stosunki z Nicky'iem Gristem, pilotem Colina. Bardzo pomógł nam w dokładnym odwzorowaniu wyglądu i środowiska tras, na których rozgrywają się wyścigi. Swój udział miał także przy pisaniu i nagrywaniu informacji przekazywanych kierowcy w trakcie jazdy przez pilota.

Zakładam, że odczuwacie największe powody do dumy ze względu na grafikę i realizm jazdy. Czy mam rację?

Tak, realistyczna fizyka ruchu i doskonała oprawa graficzna to rdzeń każdej gry z serii *Colin McRae Rally*. *Colin 3* nie jest tu wyjątkiem. Samochody i środowisko gry są odwzorowane z jeszcze większą dokładnością niż w poprzednich częściach cyklu.

Jakie są podstawowe założenia trybu Kariera w *Colinie McRae 3*?

Jako Colin McRae, członek zespołu Forda, ścigasz się w cyklu wyścigów zaliczanych do klasyfikacji Pucharu Świata.

Czy poza trybem Kariera dostępne będą jeszcze inne opcje gry?

Oczywiście. Możesz wziąć udział w pojedynczym wyścigu na wybranej trasie, w wybranym samochodzie. Nie zabraknie też trybu multiplayer.

Porozmawiajmy o liczbach. Ile tras i samochodów będzie dostępnych w *Colinie 3*?

Mamy 16 standardowych samochodów plus 8 samochodów bonusowych. W grze będzie 56 tras znajdujących się w takich krajach jak: Wielka Brytania, Australia, Finlandia, Szwecja, USA, Hiszpania, Japonia i Grecja.

Jaką jest zależność pomiędzy elementem symulacyjnym, a zręcznościowym w *Colinie 3*? O ile wiem ma on być trudniejszy od wcześniejszych gier tej serii.

Naszym celem było połączenie realizmu jazdy sportowym samochodem z przyjemnością zabawy, jaką oferują typowe gry zręcznościowe. Myślę, że nam się to udało.

Kiedy, jeśli w ogóle, gry staną się tak realistyczne, że każdy będzie mógł powiedzieć: „tak, czuje się, jakbym prowadził prawdziwy samochód"?

Największym problemem jest dostępny sprzęt i urządzenia sterujące. Gdy powstaną super wydajne konsole i pecety, z ultra realistycznymi kierownicami, wtedy kto wie?

Ostatnie pytanie. Co po *Colinie 3*? Zobaczymy część czwartą?

Kto wie!

Dziękuję za rozmowę. ❐

www.gromgame.com www.cenega.pl

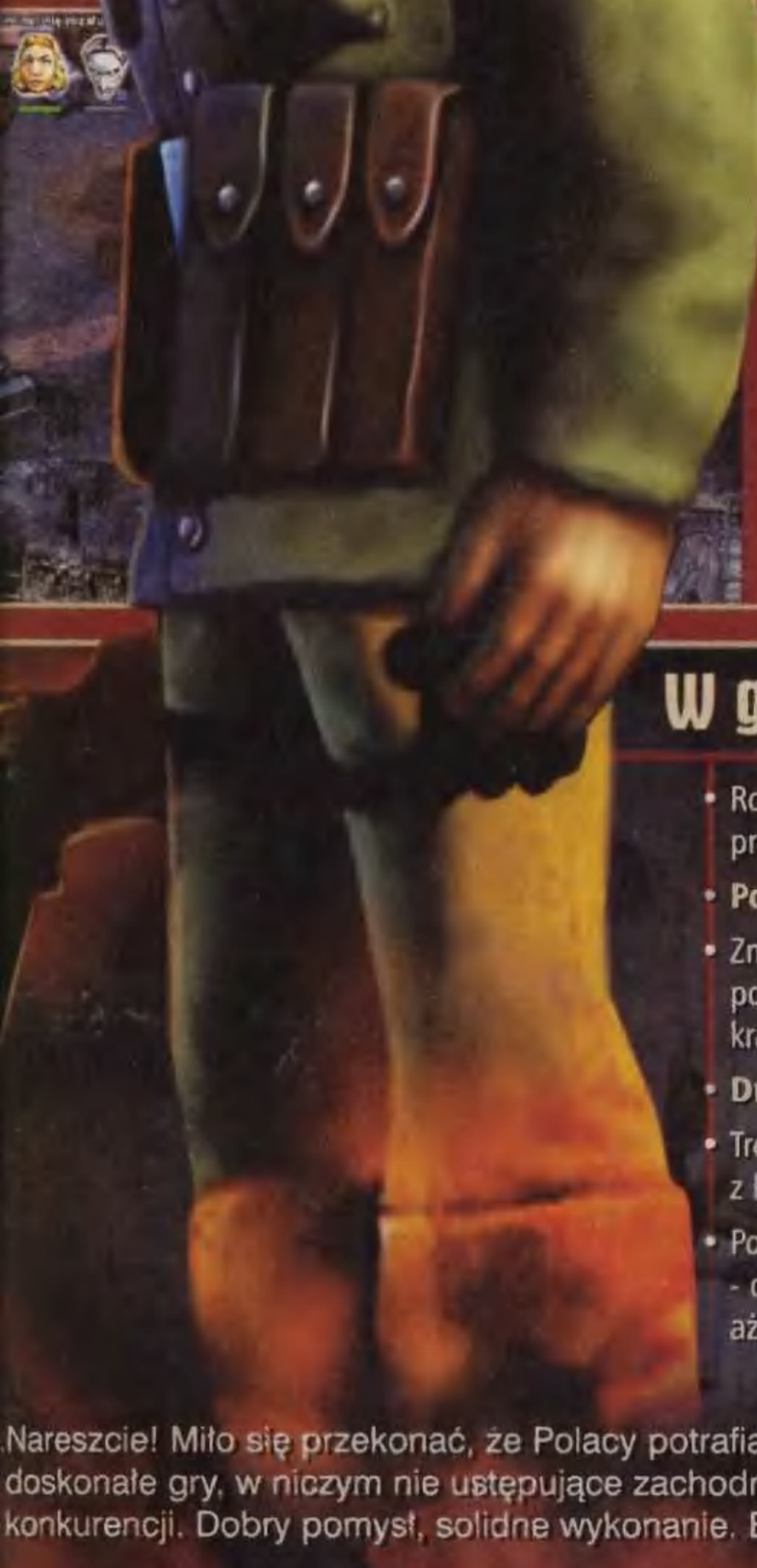
GROM

...terror w Tybecie!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL

GRA NA 2 PŁYTACH

PC CD ROM



W grze znajdziesz:

- Rozgrywkę z pogranicza gier przygodowych i RPG
- **Ponad 40 postaci**
- Znakomitą szatę graficzną będącą połączeniem dwuwymiarowych krajobrazów i trójwymiarowych postaci
- **Drużynę złożoną nawet z 5 postaci**
- Trójwymiarowe efekty dźwiękowe rodem z kina
- Ponad tuzin różnych typów broni - od mieczy poprzez garłacze aż do karabinów maszynowych
- **7 rozdziałów historii na ponad 100 lokacjach**
- Ponad 30 użytecznych przedmiotów
- Dynamiczną walkę rozgrywaną w czasie rzeczywistym
- **Nieliniową historię z elementami fantasy umieszczoną na tle wydarzeń znanych z historii**
- **Walkę z demonami, potworami i czarownikami** inspirowanymi tybetańską mitologią
- Przyjazny użytkownikowi interfejs i logiczny sposób prowadzenia rozgrywki
- **Profesjonalną, polską wersję językową**

Nareszcie! Miło się przekonać, że Polacy potrafią robić doskonałe gry, w niczym nie ustępujące zachodniej konkurencji. Dobry pomysł, solidne wykonanie. Bomba!"

Play 3/2003

PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl

Cena: 99,90 zł

Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
Tel. (22) 868 52 68 do 70. Faks (22) 868 52 60

Patronat Internetowy gry.wp.pl

© 2003 CDV Software Entertainment AG. Wszystkie prawa zastrzeżone. CDV, logo CDV i GROM są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi CDV Software Entertainment AG lub Rebelmind w Stanach Zjednoczonych i/lub Zjednoczonym Królestwie i/lub innych państwach

REBELMIND cdv

przed premierą

TEST WERSJI BETA

Bazyl

GHOST MASTER

Straszenie czas zacząć

Dungeon Keeper był chyba pierwszą grą, która pozwalała pokierować działaniami „tych złych", ucieleśnionych przez demony podziemia, walczących z hordami paladynów i dobrych magów – czyli tymi, których określa się mianem „dobrych". Podobne założenie przyświeca grze **Ghost Master** z tą różnicą, że kierujesz w niej duchami, zaś Twoim celem jest wystraszenie mieszkańców pewnego domu. Gra jest przezabawna i, że tak powiem, wprowadza świeży powiew w dziedzinie komputerowego straszenia.

Pierwsza rzecz przyciągająca uwagę gracza w **Ghost Master** to przesympatyczna trójwymiarowa grafika ukazująca pole bitwy, dom, w którym straszy. Zamieszkujący go ludzie przygotowują posiłki, oglądają telewizję, bawią się, myją, nawet załatwiają swoje potrzeby. Pierwsze minuty gry warto poświęcić na zapoznanie się z ich biografią, gdyż ma to duży wpływ na strategię straszenia. Poszczególne osoby w różny sposób reagują na duchy. O ile niedowiarków lepiej „zmiękczyć" najpierw pasmem niewyjaśnionych zjawisk w rodzaju samoczynnie włączających się urządzeń elektrycznych czy otwierających się bez powodu drzwi, o tyle ludzi, którzy i tak wierzą w duchy, od razu można zaatakować widokiem unoszącego się w powietrzu okropieństwa. Ci pierwsi mogą oszaleć i staną się wówczas kompletnie nieprzewidywalni, ci drudzy uciekną z domu, co jest głównym celem gry.

Przed rozpoczęciem każdej z ponad 20 misji musisz z listy ponad 50 duchów wybrać swój dream-team. Poszczególne etapy rozgrywają się w różnych lokacjach, od domów spokojnej starości poczynając, komisariatach policji, i statkach, na szpitalach i wojskowej bazie kończąc. Praktycznie za każdym razem natkniesz się na innych ludzi (jest ich ponad 100), jednak na każdego znajdzie się jakiś haczyk. Każdy z duchów dysponuje różnymi „umiejętnościami" takimi jak zawodzenie, brzęczenie łańcuchami, iskrzenie, czy nawet wywoływanie ohydnych robaków i roślin. Im bardziej przerażeni będą mieszkańcy domu, tym więcej będziesz miał do dyspozycji magicznej energii – plazmy, co z kolei pozwoli Ci przywołać jeszcze potężniejsze duchy. Ale uwaga, ludzie mogą się bronić. Łowcy duchów tylko czekają, by ktoś poprosił ich o pomoc. Gdy jednak rozpoczniesz już straszenie warto spojrzeć na to, co dzieje się w domu oczami jednego z zamieszkujących go ludzi. Widok jaki ujrzysz czasami naprawdę jest przerażający.

Prócz Twoich własnych duchów możesz natknąć się również na istoty z przyrodzenia zamieszkujące dane lokacje. Twoja w tym głowa, by przekonać je do współpracy lub po prostu umożliwić im działanie. W pewnej misji znalazłem na przykład ducha kominiarza, który utknął w kominie oraz ducha elektryka zamurowanego w ścianie. Wystarczy wyjąć cegłę z muru i duch będzie wolny.

Ghost Master zapowiada się na naprawdę innowacyjną, złożoną, a przy tym zabawną grę. Na pewno będzie to coś innego od nieustannych RTS-ów i gier FPP. Najważniejsze, że gra ukaże się już niedługo, bo w czerwcu, i to w polskiej wersji językowej. Jej dystrybutorem będzie firma **CD Projekt**. ❐

Im bardziej przerażeni będą mieszkańcy domu, tym więcej będziesz miał do dyspozycji magicznej energii — plazmy.

data wydania: czerwiec 2003

http://www.ghostmaster.com

Poznaj piekło wojny

DELTA FORCE®

HELIKOPTER W OGNIU™

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL

Dołącz do Sił Specjalnych w walce o wolność
- począwszy od operacji humanitarnej
„Przywrócić Nadzieję" w Somalii,
a kończąc na tragicznej bitwie
na ulicach Mogadiszu.

99,90 zł

PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl

NOVALOGIC®

CENEGA

Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 W-wa, ul.Działkowa 37
Tel. (22) 868 52 68 do 70

www.cenega.pl WWW.NOVALOGIC.COM

Patronat Internetowy

©2003 NovaLogic, Inc.NovaLogic, logo NovaLogic, NovaWorld i Delta Force to zastrzeżone znaki towarowe NovaLogic,Inc. Logo Delta Force, Black Hawk Down i logo NovaWorld to znaki towarowe NovaLogic,Inc.
Wszystkie pozostałe znaki towarowe i loga są własnością odpowiednich firm.

TEST WERSJI BETA

WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE

Bazyl

Czy Blizzard tworzy kolejny hit?

Firma **Blizzard** wydaje nie tylko doskonałe gry, ale także doskonałe dodatki do nich. ***Warcraft 3***, który z niewiadomych powodów nie okazał się takim hitem, jak ***Starcraft***, już wkrótce ma zyskać wsparcie w postaci dodatku zatytułowanego **The Frozen Throne**. Zawierać będzie on mnóstwo zmian i niespodzianek: nowe kampanie dla pojedynczego gracza, po trzy nowe jednostki, nowe przedmioty magiczne, zaklęcia i budynki dla każdej z ras, nowe neutralne stworzenia i bohaterów, oraz udoskonaloną scenografię i ulepszony edytor misji.

Jak zwykle przed wydaniem kolejnej gry **Blizzard** rozpoczął sesję testową mającą między innymi dokładnie określić parametry poszczególnych oddziałów. Wzięliśmy w niej udział, co pozwoliło nam sprawdzić nowe rodzaje jednostek i bohaterów w walce. Cała zabawa trwa już ponad miesiąc, zaś raport, który czytasz, bazuje na najnowszej wersji **Frozen Throne**, oznakowanej jako 3.05A.

Na pierwszy ogień naszego zainteresowania poszli ludzie będący rasą nieskomplikowaną i prostą w obsłudze. Ich nowe jednostki to Spell Breaker i Dragon Hawk oraz heros Blood Mage. Spell Breaker to jednostka odporna na atak magiczny, za to sama mogąca rzucić czar Spell Steal, przenoszący efekt działania zaklęć przeciwnika na własne oddziały lub na odwrót. Dragon Hawk to jednostka latająca, której głównym atutem jest zaklęcie Cloud. Wieżyczki obronne wroga objęte jego działaniem nie mogą atakować.

Nowe oddziały w szeregach nocnych elfów to Mountain Giant, Faerie Dragon i heros Warden. Mountain Giant to nieprawdopodobnie wytrzymały i silny olbrzym, którego główna rola polega na ochranianiu słabszych oddziałów elfów. Jednostki wroga znajdujące się pod działaniem jego zaklęcia Taunt atakują tylko giganta, co daje elfim łucznikom czas do wystrzelenia dodatkowych strzał. Faerie Dragon to

jednostka przeznaczona do walki z magami przeciwnika, której ciekawą umiejętnością jest Phase Shift. Za każdym razem, gdy zostaje zaatakowana, staje się bezcielesna, a wówczas nie można jej atakować. Ta umiejętność ma działać automatycznie.

Nieumarli wzbogacili się o herosa – Crypt Lorda, oraz dwie jednostki mechaniczne: Obsidian Statue i jej „nowocześniejszą" wersję o nazwie Black Sphynx. Są to jednostki wsparcia, których główną rolą jest powstrzymanie magów przeciwnika.

Ostatnia z ras, orkowie, otrzymała oddziały o nazwie Troll Batrider i Spirit Walker oraz herosa – Shadow Huntera. To jedyna rasa, której nie udało mi się lepiej poznać, być może dlatego, że ciągle zajęty byłem rzucaniem zaklęcia Big Bad Voodoo siejącym prawdziwe spustoszenie na polu gry.

Jeśli chodzi o ogólne zmiany wprowadzone do gry warto odnotować trzy: zmianę kosztów poszczególnych jednostek, nowe zasady zdobywania doświadczenia przez bohaterów oraz nowy system oznakowania klasy pancerza. Pierwsza zmiana została wprowadzona po to, by, jak twierdzą twórcy gry, umożliwić graczowi elastyczną zmianę strategii. Wszystkie budynki kosztują teraz mniej złota, a więcej drewna, co ma umożliwić łatwiejszy dostęp do wysokopoziomowych oddziałów, które, jeśli chodzi o złoto, są niezwykle drogie.

Druga zmiana dotyczy bohaterów. Chodzi generalnie o to, by zmusić ich do walki

Jeśli chodzi o ogólne zmiany wprowadzone do gry warto odnotować trzy: zmianę kosztów poszczególnych jednostek, nowe zasady zdobywania doświadczenia przez bohaterów oraz nowy system oznakowania klasy pancerza.

z wojskami innych graczy, a nie tylko z neutralnymi przeciwnikami. Nowa zasada stanowi, że po osiągnięciu piątego poziomu doświadczenia zdobywają oni nową wiedzę tylko w trakcie walki z armią innego gracza. Ma tą dobrą stronę, że jeden bohater nie będzie mógł, a raczej nie będzie mu się to opłacać, zabić wszystkie stworzenia neutralne. Zostanie trochę dla innych co pozwoli szybciej wyrównywać poziomy doświadczenia u poszczególnych herosów.

Ostatnia z poważnych zmian wprowadzonych do gry dotyczy klasy pancerza. Wprowadzono trzy oznakowania: light, medium i heavy. Większość oddziałów latających ma lekki pancerz, jednostki uzbrojone w broń miotającą mają średni pancerz, zaś reszta ciężki. Lekki pancerz jest szczególnie wrażliwy na ataki kłute (a więc zadawane przez strzały i włócznie), średni pancerz jest odporny na ataki kłute i magiczne, ale nie na sieczne, zaś ciężki pancerz jest odporny na atak fizyczny, ale już nie magiczny. Wszystko gładko się zazębia, i żadna, nawet najpotężniejsza jednostka nie może się czuć bezpiecznie, jeśli nie ma wsparcia.

Na koniec dodam jeszcze tylko kilka słów odnośnie do kampanii dla pojedynczego gracza. Jej fabuła toczyć ma się wokół poszukiwań prowadzonych przez Arthasa i Nocnego Elfa Illidana próbujących znaleźć drogę do uwięzionego w lodowcu lisza Ner'zhula. Co ciekawe, tylko kampanie ludzi, nocnych elfów i nieumarłych będą powiązane tym wątkiem. Kampania orków ma być niezależna.

Warcraft 3: The Frozen Throne ma się ukazać już w czerwcu, w polskiej wersji językowej, a wydawcą gry będzie oczywiście firma **CD Projekt**. ❐

NOWI BOHATEROWIE I ICH ZAKLĘCIA

LUDZIE – BLOOD MAGE

FLAME STRIKE – przywołuje słup ognia, który razi jednostki naziemne przez pewien okres czasu. W najsilniejszej wersji zadaje 90 ran przez 2 sekundy i kolejne rany przez następnych 6 sekund.

BANISH – wszystkie niemechaniczne oddziały stają się niezdolne do fizycznego ataku. Poruszają się wolniej o 50%, otrzymują więcej ran od ataków opartych na magii. Same również mogą rzucać zaklęcia.

SIPHON MANA – wysysa z celu Mane przekazując ją Blood Mage'owi.

PHOENIX – dostępne na 6 poziomie doświadczenia. Przywołuje ognistego ptaka, który rani ogniem wszystkie przyległe jednostki latające wroga. Gdy umiera pozostawia po sobie jajo, z którego po 10 sekundach wylęga się kolejny Fenix chyba, że jajo zostanie zniszczone.

ORKI – SHADOW HUNTER

HEALING WAVE – Przywołuje błyskawicę, która przeskakując na kolejne jednostki leczy je. Na najsilniejszej wersji leczy 5 oddziałów, z którego pierwszy uzdrawia na 300 punktów ran.

HEX – zamienia wrogą jednostkę w neutralne stworzenie pozbawiając je umiejętności specjalnych.

SERPENT WARD – przywołuje nieruchomego strażnika, który atakuje naziemne i latające oddziały wroga atakujące Shadow Huntera.

BIG BAD VOODOO – dostępne na 6 poziomie doświadczenia. Wszystkie przyjazne jednostki znajdujące się w pobliżu Shadow Huntera stają się odporne na obrażenia. On sam nie.

NIEUMARLI – CRYPT LORD

IMPALE – zadaje obrażenia oddziałowi przeciwnika po czym wyrzuca go w powietrze. Maksymalnie może zadać 300 ran.

SPIKED CARAPACE – Crypy Lord pokrywa się pancerzem, który daje dodatkową ochronę oraz odbija uderzenia zadawane przez wroga.

CARRION BEETLES – z ciał poległych tworzy żuki atakujące przeciwnika. Maksymalnie można kontrolować 5 żuków, które z kolei na najwyższym poziomie doświadczenia mają 380 punktów życia, zadają 22-27 ran i mogą się zakopywać.

LOCUST SWARM – dostępne na 6 poziomie doświadczenia. Chmara owadów, które atakują przeciwnika a zarazem wyciągają z niego energię życiową, którą przekazują Crypt Lordowi.

NOCNE ELFY – WARDEN

FAN OF KNIVES – Warden rzuca nożami w znajdujących się w pobliżu przeciwników. Maksymalnie każdy z przeciwników może otrzymać 180 ran.

BLINK – teleportuje Wardena na krótki dystans.

SHADOW STRIKE – Warden rzuca zatrutym sztyletem, który zadaje zarówno rany kłute, jak i dalsze obrażenia wynikające z zatrucia. Maksymalnie zadaje 225 ran kłutych i 45 od trucizny.

VENGEANCE – dostępne na 6 poziomie doświadczenia. Przywołuje potężnego ducha, który z kolei wzywa duchy poległych towarzyszy. Te atakują przeciwnika. Zaklęcie trwa 3 minuty.

data wydania: czerwiec 2003

http://www.blizzard.com/war3x/

NOWE GRY CENEGI

baRTeS

Jako pierwsi przedstawiamy Operation Flashpoint 2

Pod koniec marca skorzystaliśmy z zaproszenia czeskiego działu Cenegi oraz firmy Bohemia Interactive i przyjrzeliśmy się najnowszym produktom w wydaniu czeskich programistów: *Shade: Wrath of Angels* oraz drugiej części cenionego hitu *Operation Flashpoint*. Szczególnie ten drugi tytuł zwrócił naszą uwagę, jako że o tym sequelu jeszcze dotychczas chyba nikt nie pisał.

Moja wizyta w praskich firmach deweloperskich rozpoczęła się od odwiedzin w studiu Black Element, firmy zajmującej się produkcją gry action-adventure *Shade: Wrath of Angels*. Spojrzawszy na starą, ogromną halę produkcyjną, w którym to studio zostało usytuowane, z miejsca skonstatowałem, iż w takim industrialno-mrocznym środowisku twórcom muszą przychodzić jedynie pomysły szalone lub mroczne. Jak się rychło okazało, przeczucie mnie nie myliło. Twórcy z Black Element to ludzie co nieco ekscentryczni i zamknięci w sobie, a ich niektóre pomysły na klimat gry są iście przerażające. Miałem okazję naocznie się o tym przekonać, gdy zaprezentowali mi dziesiątki szkiców powstałych w fazie planowania poziomów, postaci oraz budynków.

Po dłuższej debacie na temat gry miałem okazję samemu zasiąść do bardzo wczesnej, „wewnętrznej" alfy. Gwoli przypomnienia fabuły, *Shade* to gra TPP, w której gracz wciela się w rolę wysłannika Watykanu. Przed człowiekiem tym postawiono zadanie rozwikłania tajemniczych wydarzeń w pewnej małej, górskiej wiosce, gdzie najwyraźniej diabeł mówi nie tylko „dobranoc", ale też, i to nazbyt często, „a kuku". Pobiegałem sobie parę po kilku poziomach: baza wojskowa, zamek oraz podziemia. Gra przywodzi na myśl *Maxa Payne'a*, i to nie tylko ze względu na widok TPP, ale także i ze względu na sposób selekcjonowania i obsługi broni. Za to rozbieżność z szalonym Maxem polega na inkorporowaniu całkiem niebanalnych, ale też nie nazbyt skomplikowanych, zagadek. W jednej z nich należało w taki sposób poprowadzić krew wąskimi rynienkami, aby ułożone w kształt pięcioramiennej gwiazdy pokrętła ustawiły się pod odpowiednim kątem i otworzyły drzwi. Z mojego krótkiego rendez-vous mogę wyciągnąć niewiele wiążących wniosków, jednak z całą odpowiedzialnością mogę stwierdzić, iż twórcy nie będą musieli się wstydzić za stronę wizualną gry. Poza podobieństwem do *Maxa Payne'a*, *Shade* jest też podobna do takich tytułów, jak *Alone in the Dark*

Siedziba Bohemii znajduje się w dawnym ośrodku wypoczynkowym.

HISTORIA BOHEMII i BRACI SPANEL

1985
Ondrej i Marek stawiają pierwsze kroki w branży komputerowej, tworząc programy na TI 99/4.

1991
Inwazja z Aldebaranu – pierwsza gra komercyjna braci Spanel. Budżet wynosił 150 dolarów!

1996
Pierwsze próby przejścia na PC i stworzenia nań silnika graficznego.

1999
Założona została Bohemia Interactive.

2000
Podpisano kontrakt z Codemasters na wydanie Operation Flashpoint.

marzec 2001
Pojawia się demo OF i odnosi wielki sukces wśród fanów.

czerwiec 2001
Premiera Operation Flashpoint

czerwiec 2002
Wydany zostaje dodatek do Operation Falshpoint: Resistance.

oraz *Resident Evil*. Przy okazji mała dygresja: w dniu moich odwiedzin programiści głowili się akurat nad tworzeniem sieci, pajęczyn i tym podobnych rzeczy. Okazuje się, że nawet taka drobnostka kosztuje dużo pracy, jeśli się chce osiągnąć zadowalające efekty. Widząc zaaferowanie producentów swoimi zadaniami, zostałem w Black Element Studios tylko tyle, ile to było konieczne i ruszyłem na spotkanie *Operation Flashpoint*. Drugim przystankiem w mojej czeskiej podróży było studio Bohemia Interactive, gdzie miałem przyjemność rozmawiać z samym Markiem Spanelem, założycielem i dyrektorem Bohemii. Siedziba firmy znajduje się kilkadziesiąt kilometrów pod Pragą i znacznie odbiega klimatem od pomieszczeń Black Element. Studio zajmuje daczę wypoczynkową pod lasem. Przyznaję, że niezmiernie miło było spędzić tam parę godzin, szkoda jedynie że nie wziąłem prowiantu na piknik. Z Markiem Spanelem rozmawialiśmy głównie o *Operation Flashpoint 2*, która to gra znajduje się we wczesnej fazie produkcji. Akurat kilka dni przed moim przyjazdem producenci rozpoczęli pracę nad motion capture. Marek Spanel poinformował mnie, iż specjalnie w tym celu zbudowano dużą halę. Niestety już w trakcie wywiadu niektórych informacji, mimo dyplomatycznych podchodów, ni w ząb nie udało mi się z szefa Bohemii wyciągnąć, bowiem istnienia projektu *OF2* jeszcze wtedy nawet oficjalnie nie ogłoszono! Co nieco jednak udało mi się dowiedzieć i niniejszym zachęcam do lektury obszernego wywiadu, w którym jako jedni z pierwszych na świecie odsłaniamy kulisy produkcji *OF2*. Poza informacjami dotyczącymi drugiej części mieliśmy też chwilę na porozmawianie o rozwoju kariery dyrektora Bohemii od czasów ośmiobitowych maszyn. ❐

SHADE

dużo akcji i szczypta przygody

Z Janem Markiem z Cenegi, project managerem Shade, rozmawia baRTeS

Rzecz, która najbardziej mnie interesuje, to jak planujecie osiągnąć element mroczności, wywołać przerażenie u gracza. Czy to będzie wynik ogólnej atmosfery gry, muzyki czy też na przykład klaustrofobia pomieszczeń (tak jak w *Aliens versus Predator*)?

Efekt powinien zostać uzyskany głównie dzięki zamkniętym pomieszczeniom, właśnie coś na kształt klimatu z *AvP*. Wiadomo wszakże, iż na otwartej przestrzeni niezwykle trudno by było uzyskać efekt czyhającego zagrożenia...

Chyba, że, tak jak w *Silent Hill*, widoczność ograniczona jest przez mgłę.

Zgoda, ale sam widzisz – coś jednak musi być z tym ograniczeniem pola. W *Shade* będą to między innymi wąskie korytarze. Z pozostałych elementów budujących klimat wymieniłbym muzykę. Mamy już zalążki ścieżki dźwiękowej w wykonaniu naszego kompozytora. Rozważamy jednak możliwość zakupu praw autorskich od znanych wykonawców. Pomogłoby to grze nie tylko marketingowo, ale i wniosłoby zapewne sporo do ogólnej atmosfery zabawy.

Masz jakieś konkretne zespoły muzyczne na myśli?

W rachubę wchodzą różne zespoły – zdecydowanie coś mrocznego. Ciągle rozważamy przeróżne opcje.

Nie powiedziałeś jeszcze nic o przeciwnikach.

Właśnie miałem o nich wspomnieć. W grze spotkasz 28 różnych typów nieprzyjaciół, podzielonych na pięć grup. Każdy z nich ma swój indywidualny poziom inteligencji, a ponadto każda kategoria posiada po kilka modeli, składanych z różnych części.

Klimat zapewne też zależy od lokacji, w jakiej gracz aktualnie się znajduje?

Oczywiście nie jest tak, że całość rozgrywki toczy się jedynie w wąskich korytarzach. Będą i kościoły, zamki, baza wojskowa. Gra podzielona jest na kilka części, a one oczywiście na podrozdziały. Dowiadujesz się z nich, co stało się przed rozpoczęciem akcji, a co w czasie gry. W trakcie rozgrywki następuje przeskok czasowy dzięki mrocznym bramom, na skutek czego po krótkim pobycie w czasach nam współczesnych, zawitasz w czasach Średniowiecza. Atmosfera grozy uzyskiwana jest na różne sposoby i tak na przykład w bazie wojskowej (czasy współczesne) na powierzchni zmierzysz się z normalnymi żołnierzami, a pod ziemią czekać będą na Ciebie zombie.

A jak sprawa wygląda ze Średniowieczem? Czy to próba dokładnego odtworzenia klimatu tamtych czasów, czy też może jest to Wasza luźna „wariacja na temat"?

Cóż nie ukrywam, że na pewno nie jest to wierna kopia tamtego świata, nie bawiliśmy się w pedantyczne odwzorowanie schematów zamków i temu podobnych rzeczy. Natomiast cokolwiek by się w grze nie pojawiło, zawsze opieramy się na materiałach graficznych i informacjach źródłowych; próbujemy oddać klimat, niekoniecznie bawiąc się w kalkowanie obiektów. Tymczasem na przykład stroje żołnierzy i innych postaci naprawdę nietrudno będzie skojarzyć z realiami historycznymi (templariusze, Święta Inkwizycja itd).

Powiedz nam teraz, co naprawdę wydarzyło się w owej mieścinie, z której ksiądz wezwał przedstawiciela Watykanu.

W tym momencie rzecz jasna nie ujawnię Ci przebiegu całej historii, gdyż zepsułbym tym samym niespodziankę i część przyjemności z gry. Gracz ma odkrywać fabułę krok po kroku, ale bynajmniej nie, jak to aż nazbyt często bywa w grach tego typu, przez czytanie długich

➔

listów i czyichś pamiętników – tutaj oświecenie gracza następować ma głównie dzięki przerywnikom filmowym. Jeśli chodzi o wspomniane przez Ciebie miasteczko, to jest to pierwsza misja w grze. Okazuje się, iż w miejscu tym zaczynają dziać się naprawdę dziwaczne rzeczy, pojawiły się nawet hordy ożywieńców, ludzie nagle zapadają na niewytłumaczalne choroby. Miejscowy ksiądz zauważył w tym wszystkim ingerencję sił nieczystych i zakomunikował swe obserwacje Watykanowi. Niestety, po przyjeździe wysłannika stolicy apostolskiej okazuje się, iż życie w mieście wymarło, a ksiądz właśnie wydaje z siebie ostatnie tchnienia. W sposób iście melodramatyczny opuszcza nasz padół, niemalże na rękach gracza, choć rzecz oczywista zdąży jeszcze zdradzić co nieco... Ale o tym cicho sza – gracze sami niech się dowiedzą.

Z tego co mówisz wynika, iż scenariusz gry jest rozpisany w sposób ścisły, nie ma więc chyba miejsca na alternatywne zakończenia i nieliniową fabułę?

I tak, i nie. Nie będę udawał, że akcja jest niebotycznie nieliniowa, gdyż precyzyjny scenariusz wymaga od nas trzymania się pewnych ścisłych ram. Naturalnie nie jest to typ gry, gdzie można sobie dowolnie zwiedzać dostępne lokacje i robić co dusza zapragnie, decydować się na questy poboczne itd. Natomiast w gestii graczy pozostaje wybór kolejności wykonywania pewnych zadań; czasem powrócisz w miejsca, które już wcześniej eksplorowałeś. Pragnąłbym jednak zwrócić uwagę na fakt, że mimo pozornej liniowości fabuły, już samo zakończenie gry zależy od decyzji podejmowanych przez gracza w trakcie gry. Wybór należy do Ciebie!

W *Shade* znajdziemy więcej akcji, czy więcej przygody?

Raczej więcej akcji – dużo „action" i trochę „adventure". Tak nawiasem mówiąc, *Shade* pierwotnie miała być grą FPP, dopiero później zdecydowaliśmy się przejść na TPP, ponieważ daje ono więcej możliwości, między innymi ów element przygodowy staje się wykonalny. Wiadomo, że FPP z reguły wymaga wyłącznego nastawienia na strzelaninę: biegnij, strzel i nie patrz za siebie.

A jakie typy zagadek zastaniemy w tej grze?

Poszukiwanie przedmiotów, na przykład kluczy, ale też i mniej stereotypowe zagadki, na przykład rozwiązanie łamigłówki otwierającej bramy czasoprzestrzeni. Więcej nie mogę powiedzieć, bo zdradziłbym zbyt dużo, jednakże mogę zapewnić, że w *Shade* nie będzie frustrujących zagadek zatrzymujących gracza na dwa dni w tym samym miejscu. Planujemy odnaleźć balans między prostotą a niebanalnością i mam nadzieję, że się nam to uda.

Wróćmy do sedna sprawy, czyli walki – przypuszczam, że nie będziemy walczyć przy pomocy Biblii i różańca?

Różańca na pewno nie będzie, za to Biblia pośrednio zaangażowana zostanie w walkę przeciw złu. Przede wszystkim w rękach naszych znajdą się bardzo popularne typy broni palnych, choćby na przykład Glock. Jeden z naszych programistów jest instruktorem strzelania – mamy tu ekipę mocno rozkochaną w broni palnej. A poza bronią palną będzie jeszcze dużo broni białej: noże, kusze, miecze, tego typu rzeczy. Arsenał przyprawimy szczyptą magii.

Jaka grupa graczy ma w Waszym zamierzeniu zostać głównym odbiorcą produktu?

Ze względu na brutalność gry, odbiorców należy szukać przede wszystkim w starszych graczach. Ludzie w Black Element mają pomysły drastyczne, chcieliby jak najwięcej krwi i strachu. Moim zadaniem jest w pewnym stopniu tonować ich szalone pomysły, tak żeby przesadnie nie zawężyć grona graczy – w kwestii niektórych rozwiązań toczyliśmy długie debaty. Mimo rezygnacji z części bardziej makabrycznych idei, nadal planujemy zastosować „parental lock", oraz dołączyć ustawienie poziomu brutalności. Charakterem gry *Shade* przypominać będzie *Alone in the Dark*, za to sposobem walki po trosze *Maxa Payne'a*, po trosze *Hitmana*.

A jak w tej grze pracuje kamera? Czy są jakieś niestandardowe rozwiązania na

NARODZINY DEMONA

Najpierw demona należało ulepić z gliny. Chłopcy mieli zapewne przy tym sporo uciechy...

Demon przezroczysty w klimacie siatkowym – czyli na komputerze powstaje szkielet figury.

Dodajemy wielokąty, demon pomału nabiera ponętnych kształtów, aczkolwiek wciąż jest jeszcze lekko kanciasty.

Farbki w dłoń i świat demona staje się bardziej kolorowy. Teraz może już śmiało prężyć tors w ciasnych korytarzach *Shade*.

kształt tych z *Alone in the Dark* lub *Silent Hill*? Czy można się przełączyć na FPP?

Kamera zablokowana jest za plecami głównego bohatera i absolutnie nie planujemy żadnych udziwnień. Widok przez większość czasu pozostanie TPP, no może poza małymi wyjątkami, gdy będziesz strzelać z ckm-u lub poruszać się wózkiem w kopalni. Wprowadzamy takie elementy właściwie tylko dla urozmaicenia zabawy.

Zdradź nam historię i zalety silnika graficznego napędzającego tę grę.

Pierwsza wersja tego silnika, o nazwie „enforce", powstała jeszcze na Amidze. Przechodził on kilka metamorfoz, po czym został zaimportowany na peceta, cały czas zmieniając się. Początkowo była to czysto amatorska robota – chłopacy nie planowali wypływać z nim na szersze wody. Kiedy zmienili zdanie, silnik został na nowo przepisany w trzy miesiące, właściwie przez jednego programistę. Jeśli chodzi o zalety tego silnika, to zawiera on elementy, których nie widziałem dotąd w żadnej innej grze, na przykład efekty krwi na obiektach oddanej w taki sposób, jak w nadchodzącym *Doomie 3*. Myślę, że jakość silnika to jeden z głównych powodów, dla których Bohemia Interactive zdecydowała się przygarnąć pod swoje skrzydła studio Black Element.

Co sprawia twórcom największą trudność?

Zdecydowanie AI – twórcy pracują nad tym już od ponad pół roku, ale zapewne jeszcze długo będą musieli w tej materii coś poprawiać, ulepszać.

Czy Black Element ma jakieś inne plany dotyczące innych gier?

Pomysły są, ale na razie nic się z nich jeszcze nie zmaterializowało. Wiadomo jednak, że następnym razem będą się trzymać czegoś bardziej realistycznego.

Dziękuję za rozmowę. ❐

NOWY ENGINE I ULEPSZONY MULTIPLAYER

Rozmowa z Markiem Spanelem, dyrektorem Bohemia Interactive, na temat jego kariery w branży i nowościach w Operation Flashpoint 2

Kiedy po raz pierwszy zdałeś sobie sprawę ze swojego potencjału jako programista komputerowy?

To się zaczęło, gdy razem z moim bratem Ondrejem byliśmy jeszcze małymi dziećmi. Serio za gry wzięliśmy się posiadając Atari 800 XL, ale nasza przygoda z programowaniem zaczęła się o wiele wcześniej. Nasz starszy brat pojechał w 1985 roku do Szwecji na olimpiadę z fizyki i zajął tam jedno z pierwszych miejsc, co pozwoliło mu zakupić komputer. Tyle tylko, że nie było do niego akcesoriów i oprogramowania, o grach nie wspominając. Dlatego jedynym sposobem, by móc sobie pograć było stworzenie naszych własnych gier.

I już wtedy wiedziałeś, że zostaniesz producentem gier? Nigdy nie myślałeś o innej profesji?

Tak, już wtedy miałem dokładnie wyznaczone plany na przyszłość. Miałem wtedy może z 12 lat, ale wiedziałem, że to zawód, który będę w przyszłości wykonywał. Przy wyborze trochę pomogła nam sytuacja ekonomiczna w kraju – w połowie lat osiemdziesiątych ciężko było u nas o dobrą pracę. Tak więc zabraliśmy się, w okolicy 1987 roku, za pisanie prostych gier na Atari. W jednej z nich gracz poruszał się buldożerem w trójwymiarowym labiryncie, z którego należało się wydostać. Potem zakupiliśmy Atari ST i stworzyliśmy swą pierwszą komercyjną grę dla firmy GRC. To był nasz wielki projekt z budżetem wysokości... 150 dolarów.

Czy wśród innych producentów gier wskazałbyś na swoje guru, kogoś, do kogo chciałbyś być porównany?

Hmm, w sumie bardziej podziwiam konkretne gry niż ludzi. Na Atari XL to była gra *Pit Fall 2*, z kolei na Atari ST uwielbiałem Another World. Potem się to wszystko zmieniało, do lamusa odchodziła Amiga, również Atari... myśleliśmy w pewnym momencie nad produkowaniem gier na Macintosha, bo tak naprawdę bardzo nie podobał nam się wczesny pecet – żadnej grafiki, dźwięku, ani systemu operacyjnego. To zmieniło się z nastaniem Windows 95. Chcieliśmy tworzyć gry, musieliśmy zatem wybrać platformę, która miałaby wystarczająco szerokie grono odbiorców. Pojawił sie zatem taki etap, iż PC wydawał nam się jedyną słuszną opcją i jego sobie obraliśmy na cel.

A jaka jest Twoim zdaniem recepta na sukces gry? Jak stworzyć grę idealną?

Ja osobiście wierzę w wolność w grach komputerowych – nie powinny one w żaden sposób ograniczać Twojego postępowania. Im więcej swobody w grze, tym lepiej dla gracza, choć pamiętać należy, iż limity natury technicznej są nie do przeskoczenia.

Czyli należy za wszelką cenę unikać liniowości?

Niezupełnie. Fabuła czasem musi być liniowa, za to akcja nie musi. Pozwólmy zatem graczowi eksplorować teren w sposób dowolny, niech on sam zadecyduje, w jakiej kolejności będzie odwiedzał dostępne lokacje i w możliwie swobodny sposób pozwólmy mu wykonywać postawione przed nim zadania. Jeśli na terenie pojawi się jakiś pojazd lub broń, to hulaj dusza – niech sobie z nich skorzysta, jeśli tylko ma ochotę. Chcesz strategii, to wydawaj polecenia wojskom, lubisz akcję, to idź na pierwszą linię frontu. Tak rozumiem wolność w grach i w tym widzę ich siłę.

Dobrze, zostawmy rozważania teoretyczne i porozmawiajmy o *Operation Flashpoint*. Czy spodziewaliście się aż tak dużego sukcesu tej gry? Kampania reklamowa z nią związana nie była przesadnie szumna.

Zawsze wierzyliśmy w tę grę, mimo to naprawdę bardzo długo nikt, żaden potencjalny wydawca, się do nas nie zgłaszał...

No to jak w takim razie udało się Wam pozyskać zainteresowanie Codemasters? W końcu to gruba ryba na rynku.

→

Sytuacja wokół *Operation Flashpoint* zmieniła się tak jakoś z dnia na dzień. Nagle wielu wydawców zaczęło wykazywać duże zainteresowanie naszym produktem. Po roku ciszy nagle zrobił się duży szum i mogliśmy przebierać w ofertach. Wybraliśmy Codemasters z wielu powodów, między innymi dlatego, że przy jej potędze to nadal biznes rodzinny, którego założyciele sami kiedyś produkowali gry na konsole 8-bitowe. Nam zależało bardziej na zdrowym podejściu do gry, niźli masowym marketingu. Codemasters wierzyli w nasz tytuł, ale prawdziwym punktem zwrotnym okazało się demo – w ciągu tygodnia odnotowaliśmy milion ściągnięć, mieliśmy zatem szansę podyskutować o naszej grze z żywymi ludźmi, otrzymaliśmy wiele cennych uwag, które pomogły nam wyeliminować wielką liczbę usterek. Na pewno w dużym stopniu przyczyniło się to do sukcesu gry.

Pracujecie nad sequelem. Czy mamy przez to rozumieć, że do pierwszej części nie powstanie już żaden pakiet rozszerzający?

Najprawdopodobniej tak. Nie mogę tego potwierdzić na sto procent, ale raczej nie mamy nic w planach, tym bardziej, że aktualnie koncentrujemy nasze wysiłki na pracy nad konwersją *Flashpointa* na Xboxa.

Kiedy wpadliście na pomysł stworzenia kontynuacji *OF*? Czy dodatki i sequel są wynikiem sukcesu gry, czy częścią misternego planu, stworznego jeszcze przed wydaniem pierwszej części?

Pierwotnie myśleliśmy, że nie będzie żadnych dodatków, ani tym bardziej kolejnych części, konwersji i tym podobnych rzeczy. Zdanie zmieniliśmy po niecałym roku od wydania. Ażeby uczynić swój tytuł bardziej zbliżonym do ideału, potrzebowaliśmy większego wkładu pracy – dodatki i sequel stały się zatem jedynym logicznym krokiem naprzód.

Po części oficjalnej przystąpiliśmy do testowania alfa-wersji Operation Flashpoint na Xboxa.

Na co zatem w największym stopniu zwracacie w tej chwili swą uwagę w *OF2*?

Jednym z głównych obszarów zainteresowania jest na przykład kod sieciowy. W oryginalnym *Operation Flashpoint* tryb sieciowy był taki sobie i dlatego nikt tak naprawdę nie rozpatruje tej gry jako gry multiplayerowej. Aby poprawić coś w tej materii, potrzebowaliśmy mnóstwo czasu i masy testów. Teraz mamy już lepsze serwery i sprawniejszy, zoptymalizowany kod, co daje nam przy drugiej części znacznie większe możliwości.

Powiedz zatem, jak wygląda fabuła drugiej części. Czy Rosjanie nadal będą tymi złymi, czy może tym razem wreszcie im odrobinę odpuścicie?

(śmiech) Wiesz, po wydaniu gry otrzymaliśmy mnóstwo e-maili z Rosji, w których ludzie żartowali, że nas uduszą za podejście do narodu rosyjskiego. No a jeśli chodzi o fabułę sequelu, to jeszcze na tym etapie nic nie mogę Ci powiedzieć. To samo tyczy się na przykład broni – gdybym zdradził Ci szczegóły na jej temat, to zbyt łatwo byś mógł zlokalizować tematykę gry.

Wyobraźmy sobie, że jestem wielkim fanem *OF*. Mam już pudełeczko z grą na półce i jestem z niej bardzo zadowolony – po co mi zatem część druga?

A jednej rzeczy już mówiłem – znacznie poprawiony multiplayer. Drugi powód to ulepszony engine, większe lokacje, bogatsze w detale...

... i poprawiony wygląd roślinności?

Tak, to też. Posiadamy w tej chwili najnowszą technologię generowania roślinności. Myślę, że wszyscy będą zadowoleni.

A jeśli chodzi o pojazdy, to czy będą one nadal łatwe w sterowaniu, czy też może planujecie zwrócić się w kierunku symulacji?

W tym pomieszczeniu nagrywane są ruchy i mimika twarzy.

Musimy dbać o szeroką i bardzo zróżnicowaną społeczność graczy. Być może wyda Ci się to dziwne, lecz większość z nich narzeka, że te pojazdy są zbyt trudne, a nie zbyt łatwe w prowadzeniu. Pragniemy poprawić fizykę ich poruszania, ale poziom trudności sterowania raczej pozostanie nie zmieniony.

Czy w *Operation Flashpoint 2* pojawią się nowe tryby rozgrywki?

Zasadniczo struktura pozostanie taka sama – pojedyncze misje, kampania, edytor, multiplayer. Zmiany będą nieduże, na przykład w multiplayerze będzie można włączyć się do gry już po rozpoczęciu rozgrywki, co naszym zdaniem znacznie zwiększy popularność potyczek sieciowych. W singlu nastawiamy się na spójność kampanii, bronie będzie można przechować na swój użytek w przyszłych misjach. Jeśli chodzi o fabułę, to będzie ona oparta na prawdziwym konflikcie, a przeto wymaga większego nakładu pracy ze strony scenarzystów.

W *Operation Flashpoint* lokacje były spore i czasem wymagały od gracza żmudnego przemieszczania się z miejsca na miejsce celem wypełnienia jakiegoś, często mało ważnego, zadania. Niektórzy gracze widzieli w tym zwolnienie tempa gry. Czy to się zmieni w sequelu?

Nie oszukujmy się: lokacje będą jeszcze większe! Ale to niekoniecznie musi być odebrane jako wada. Mamy zamiar dać więcej zadań pobocznych, opcjonalnych, wypełnianych w dowolnej kolejności.

Na jakim etapie produkcji jesteście w tej chwili?

Różnym, w zależności o który element rozgrywki Ci chodzi: projektowanie map to około 25%, silnik 65%, wygląd świata 25%.

Zatem na kiedy planujecie premierę gry?

Przyszły rok, i to raczej na koniec roku 2004 niż jego połowę.

Dziękuję za wywiad i oby prace nad *OF2* szły bez większych problemów. ❐

WIEDZIONA CZYSTĄ ŻĄDZĄ
PRZERAŻAJĄCO PIĘKNA
MĘŻCZYŹNI CZOŁGAJĄ SIĘ U JEJ STÓP

BLOODRAYNE.COM

BLOODRAYNE™

PLAY it
www.play-it.pl

TERMINAL REALITY

MAJESCO

©2003 The Bloodrayne logo, Terminal Reality and the Terminal Reality logo are trademarks of Terminal Reality Inc. Majesco, Majesco logo are trademarks of Majesco. All rights reserved. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.

GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
ROLE-PLAYING	POLSKA	PIRANHA BYTES	JOWOOD	CD PROJECT	99,90 PLN

Piotr Pieńkowski, Mariusz Puzynowicz

GOTHIC 2

Fantasy jak się patrzy

Pierwsza część „Gothica" rodziła się w bólach. Gra produkowana była przez kilka lat i do końca nie było wiadomo, czy kiedykolwiek ujrzy światło dzienne. Co ciekawsze, kiedy prace miały się już ku końcowi, dotychczasowy wydawca stwierdził, że całość wygląda przestarzale i się nie sprzeda, po czym wycofał się z finansowania projektu. Na szczęście, produkcję przejął JoWood i wkrótce okazało się, że „Gothic" nie tylko zawojował świat, ale w dodatku zrobił to w sposób iście spektakularny. To właśnie dlatego już w kwartał po premierze ogłoszono, iż w ciągu roku ukaże się sequel. I obietnicy tej dotrzymano – gra właśnie się ukazała. A oto, co o niej sądzimy.

Piotr Pieńkowski: Zacznijmy od początku, czyli od tego, jak kończy się „Gothic" i zaczyna „Gothic 2". Dawno, dawno temu żył sobie pewien gość, który został wtrącony do magicznego więzienia. Na skutek niezwykłych okoliczności, stał się mężnym herosem i obalił mury, które jak to mury, choć magiczne, runęły. A potem... No właśnie, po zawaleniu się Świątyni Śniącego nasz bohater stracił pamięć, ale tylko wybiórczo, a wraz z nią magiczne zdolności, umiejętności posługiwania się mieczem i łukiem, a nawet tytaniczną siłę i elfią zręczność. Czyli porażony został nagle amnezją totalną z chorobą Parkinsona i stwardnieniem rozsianym włącznie, bo innego wytłumaczenia nie znajduję. Jak dla mnie – kompletnie bez sensu.

Mariusz Puzynowicz: To fakt, pod koniec pierwszej części główna postać jest potężna i nagle, jakby za dotknięciem magicznej różczki, nasz bohater musi uczyć się wszystkiego od początku. Ale gdyby tak się nie stało, to już na początku gry otrzymałbyś postać maksymalnie podrasowaną, zdolną stawić czoła wszelkim niebezpieczeństwom. Według mnie, autorzy gry nie mieli za bardzo innej możliwości.

PP: Mieli! Mogli stworzyć innego bohatera. Syna. Albo brata. Albo nawet lepiej: siostrę-bliźniaczkę. Zresztą nieważne, rzecz w tym, że wówczas mielibyśmy wszystko

plusy

+ wielowątkowa fabuła
+ wielki świat (większy niż w *G1*)
+ świetna oprawa audiowizualna

minusy

– źle opracowana opcja FPP
– niewygodny w użyciu plecak
– brak quicksave'a

W SKRÓCIE

ładnie i zgrabnie opowiedziane (zwłaszcza w przypadku owej siostry-bliźniaczki), a tak wstęp do gry trąci jakimś oszustwem. Mnie to nie tylko nie przekonuje, ale wręcz drażni. Przecież nie mam pięciu lat, żeby wierzyć w takie bajeczki. A zresztą „Gothic" to nie bajeczka. Więc po co taki chwyt poniżej pasa? Wyobraźni zabrakło, czy może marketingowcy mieli w firmie za dużo do powiedzenia?

MP: A mnie tam odpowiada takie rozwiązanie. Dzięki niemu można się bardziej zidentyfikować z bohaterem. Poza tym, zastanów się – dzięki temu chwytowi jesteś rozpoznawany w Myrtanii przez byłych skazańców, a nawet spotykasz na swej drodze starych przyjaciół z kolonii, którzy służą Ci pomocą, jeśli dobrze to rozegrasz.

PP: No tak, tu akurat masz rację. To faktycznie ciekawe zagranie.

MP: Aczkolwiek rozwiązanie to nie pozostaje bez wpływu na odbiór gry. Według mnie faworyzuje ono osoby, które już miały kontakt z częścią pierwszą, gdyż jest to bezpośrednia kontynuacja tamtej przygody. Gracze, dla których jest to pierwsze spotkanie z serią, mogą pewnych rzeczy nie zrozumieć.

PP: Aż tak źle chyba nie jest – intro opowiada fabułę poprzednika całkiem przystępnie i ze wszystkimi ważniejszymi detalami. Ale na pewno nie wyłapią oni wszystkich niuansów i smaczków. Zwłaszcza potem, kiedy gra się rozwija. A rozwija się, że hej. Od momentu rozmowy z Xardasem wiadomo, że będzie gorąco. Smoki, orkowie, wojna...

MP: Do tego szybko okazuje się, że świat gry jest jeszcze większy i bardziej efektowny, niż w części pierwszej. Poruszając się lasem, słychać ćwierkanie ptaków, gdzieś dalej coś porusza się w trawie, powodując u grającego przypływ adrenaliny, w oddali pasterz dogląda swego stada, a osada Khorinis z początku przytłacza wielkością i możliwościami działania. Takich rzeczy jest tutaj mnóstwo i niewątpliwie dodają one głębi całej grze.

PP: Nie zaprzeczam, grafika jest zdecydowanie ładniejsza, niż w „jedynce", choć mnie akurat rozdrażniły wszystkie te listki, trawki i mgiełki, ponieważ zdecydowanie podniosły one wymagania sprzętowe gry. Co gorsza, nie wszystko można wyłączyć – a zresztą niewiele to daje i szybkość działania programu reguluje się tak naprawdę tylko zasięgiem widzenia. No, ale nie ma nic za darmo, a efekt jest rewelacyjny. Pamiętam, że kiedy znalazłem się w wieży Xardasa, uśmiechnąłem się pod nosem, mrucząc: kurcze, znów jestem w Myrtanii. Kiedy doszedłem do pierwszej zagrody wiejskiej, pomyślałem: ale jazda, będzie fajnie. A gdy stanąłem na placu miasta, stwierdziłem: dzisiaj nie śpię, jakoś to jutro będzie (i zaraz dodałem: kurcze, muszę znów wymienić kompa).

MP: Czyli dokładnie jak ja.

PP: Ale niestety nie tylko zachwyty należą się grze, że pozwolę sobie być marudny. Choć oprócz widoku TPP wreszcie wprowadzono na stałe także widok FPP, to jest to opcja absolutnie ułomna. Choćby ze względu na poruszanie się – typowe dla gier TPP, wykonywane z lekkim opóźnieniem (bardzo denerwująca sprawa).

MP: Ja nie sądzę, żeby w ogóle ktokolwiek zdecydował się na widok FPP, ponieważ jest on niepraktyczny. Mniej widać i gorzej grę się obsługuje. Każda rozmowa czy walka

„wyrzuca cię" w widok TPP, a dodatkowo w walce masz wtedy odwrócone osie ruchu kamery i myszka działa jak w symulatorach, a nie w typowych doomowcach. Porażka. Ale dla mnie „Gothic 2", podobnie jak część pierwsza, to gra TPP, więc ja tu żadnej straty nie odczuwam.

PP: A ja tak, bowiem przez ostatnie miesiące zagrywałem się w „Morrowinda" i dla mnie ta niedoróbka jest znacząca. Liczyłem jednak na zmiany w tym względzie i dogonienie choćby jakości gry „Rune". A tak muszę zaakceptować widok TPP (i radzę to uczynić wszystkim graczom, jeśli nie chcą dostać szału już po godzinie grania). To nie jest w porządku – reklamowć dwa rodzaje widoków, a tylko jeden z nich jest użyteczny.

MP: Jeśli już mówimy o wadach, to i ja muszę tu dodać swoją łyżkę dziegciu. Niestety, „Gothic 2" odziedziczył po protoplaście niedoróbki programowe – a to gracz gdzieś się zablokuje, to znów bohater pływa na lądzie czy grzęźnie w podłodze jak w ruchomych piaskach...

PP: A bandyta zabity w jednym miejscu w magiczny sposób przenosi się do innego – tylko dlatego, że programiści nie przewidzieli tej możliwości, iż sprowokuję go i podprowadzę do strażników, którzy się nim zajmą u bram Khorinis. I tak dalej, i tym podobne. Ale to akurat chyba nieuniknione wpadki przy tak skomplikowanym programie. Mnie o wiele bardziej denerwują inne rzeczy, choć mam świadomość, że jestem gothicowym maniakiem i pewnie dla kogoś postronnego wady te nie będą miały większego znaczenia. Chodzi na przykład o drobne zmiany w klawiszologii, wskutek czego brakuje teraz możliwości rozglądania się podczas biegu. Albo o obecność postaci o określonych porach zawsze w tych samych miejscach. Albo niepotrzebne przerwy czasowe pomiędzy kwestiami bohaterów. Albo brak quicksave'ów... Choć tutaj już gracze mogą ten brak odczuć.

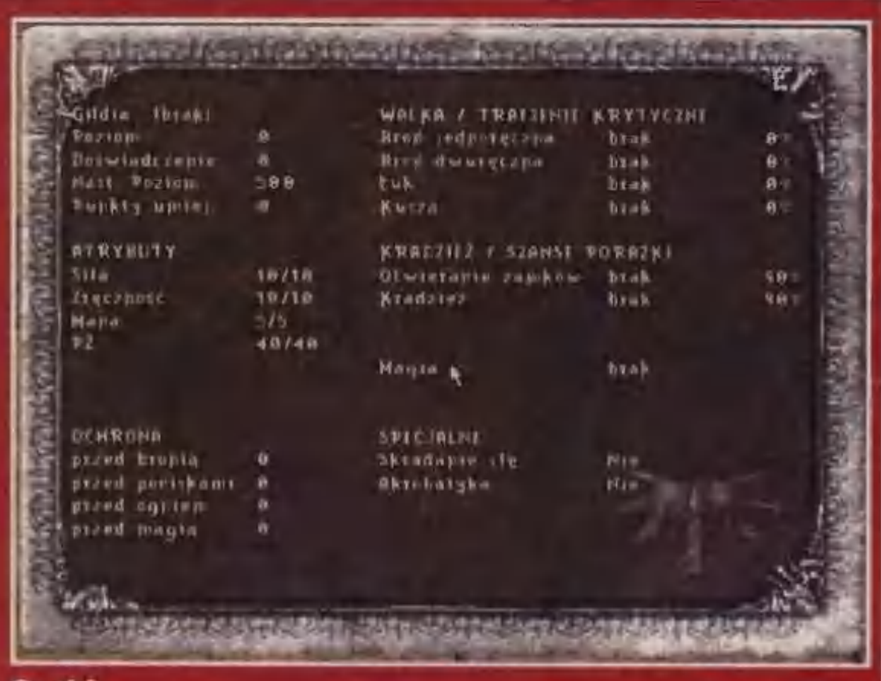
MP: Odczują na pewno. Czas, jaki traci się na zapisywanie i wczytywanie gry z normalnych sejwów, to marnotrawstwo do potęgi.

PP: No i plecak. Tutaj po prostu autorzy dali ciała w całej rozciągłości. O ile wcześniej rozwiązanie to było niedopracowane, o tyle teraz jest wręcz ułomne. Brak ograniczeń wagowych czy ilościowych sprawia, iż z plecaka szybko robi się cały Dom Towarowy i dobrnięcie do właściwego przedmiotu staje się niezdrowo czasochłonne. Ale na tym nie dosyć, bo jeszcze do tego zmieniono operacje zakupu i sprzedaży, rezygnując z opcji wyboru pomiędzy sprzedażą pojedynczą, dziesiątkami oraz setkami (użycie odpowiednich klawiszy). Teraz wybór ten następuje automatycznie, przez co można się zagapić i sprzedać więcej innych towarów, niżby się chciało (tych, które wskakują na miejsce sprzedanego). A odkupienie kosztuje nas już dwa, trzy razy więcej i pozostaje tylko wgranie ostatniego sejwa (jeśli się o nim wcześniej pomyślało). Niby szczegół, a potrafi wyprowadzić z równowagi.

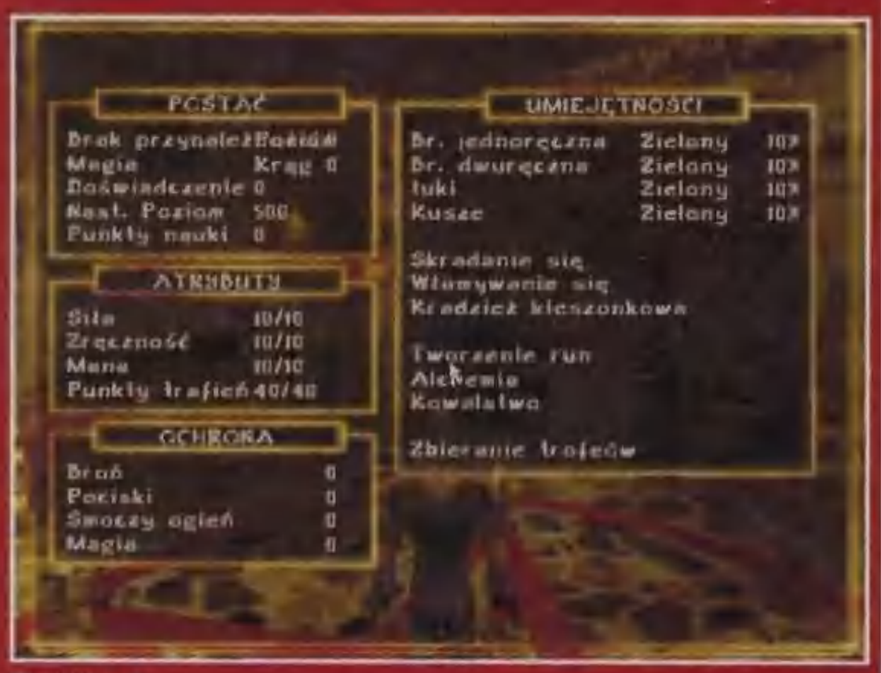
MP: Rzeczywiście, nie sposób nie dostrzec tych wad, ale nie dołujmy tak „Gothica 2". Gra posiada przecież także mnóstwo zalet. Po pierwsze, nie można już, jak to miało miejsce w części pierwszej, okradać bezkarnie ludzi. Tu obywatele potrafią dostrzec fakt, że po twojej ostatniej wizycie coś zginęło. Jeżeli zostaniesz przyłapany na kradzieży, musisz liczyć się z zapłatą wysokiej grzywny lub z walką. Po drugie, poprawiono fizykę gry – teraz już się nie zdarza, że uciekasz bezkarnie wilkom czy cieniostworom, bo są one od ciebie szybsze. Należy więc uważać z kim się „zadziera". Kolejną zaletą jest to, że wreszcie zaznaczono położenie gracza na mapie (najpierw trzeba ją zakupić) i w końcu człowiek nie gubi się „w terenie". Także podróżowanie stało się łatwiejsze dzięki temu, że przechodzenie przez gąszcze i knieje odbywa się bezkolizyjnie.

PP: A jeszcze zlikwidowano uciążliwe ograniczenie finansów u osobników kupujących nasze towary, zaś postać, która się do nas przyłącza (czy raczej my do niej), czeka na nas, a nie ginie gdzieś po drodze, jak to bywało w „jedynce". No i pozostawiono stare, wypróbowane już pomysły – mnogość zadań i misji, wybór grupy, do której chce się przynależeć

CECHY BOHATERA



Gothic



Gothic 2

i wynikające z tego różne drogi rozwoju postaci, sam system rozwoju jej cech – prosty, ale ciekawy. Oczywiście, że to wszystko także dostrzegam. Może z powodu mojego marudzenia wygląda na to, że druga część „Gothica" to dla mnie zbiorowisko wad, wpadek i bugów, ale to błędne wrażenie. Zgadzam się w zupełności, że wymienione przez ciebie zalety są znaczące i w ogólnym rozrachunku przeważają nad wadami. Mało tego, jeśli się weźmie pod uwagę wielkość świata i różnorodność zdarzeń, a także ich wielowątkowość, którą tu świetnie rozegrano w kilku przynajmniej miejscach, to gra ta jest jak ciepły, słoneczny dzień w ponurej porze przedwiośnia.

MP: Dobre porównanie...

PP: Najlepiej świadczy o tym fakt, że przesiedziałem przy niej mnóstwo godzin, nie spałem przez kilka nocy z rzędu i choć moja rodzina zbuntowała się przeciwko takiemu zaniedbywaniu z powodu „jakiejś głupiej gry", to ja wciąż nie mam dosyć. A jak tutaj powiem, że po wykonaniu całej serii zadań otrzymujemy klucze do Górniczej Doliny, w której toczyła się pierwsza część (mamy prawie ten sam obszar do zbadania, ale nieco odmieniony po najeździe orków i smoków), to myślę, że i innych miłośników „Gothica" najdzie podobna chęć grania do upadłego. Bo tutaj lepsza jest i grafika, i fabuła – to fakt niezaprzeczalny.

MP: Podobnie jak udźwiękowienie gry, które stoi na najwyższym poziomie i świetnie buduje klimat. Gdy gracz spokojnie podróżuje, muzyka jest cicha i spokojna, kiedy zaś dzieje się coś ważnego, melodia robi się mroczniejsza i bardziej agresywna.

PP: No właśnie, byłbym zapomniał! Zarówno muzyka, jak i udźwiękowienie to dla mnie majstersztyk! Według mnie jakość ta powinna stanowić wzór dla innych produkcji. Oryginalnie dobrane głosy postaci (te same, co w „jedynce", plus nowe postacie), więcej efektów dźwiękowych otoczenia (bardzo realistyczny dobór), świetna, nastrojowa muzyka (kojarząca mi się nie wiedzieć czemu z „Diablo"). Po prostu – doskonała robota.

MP: Dlatego, jak dla mnie, „Gothic 2" to najlepszy erpeg dostępny obecnie na rynku. Tak świetnej fabuły nie posiada żadna inna gra, podobnie jest z udźwiękowieniem, aczkolwiek graficznie program ustępuje „Morrowindowi". Według mnie „Gothic 2" jest jak nieoszlifowany diament – piękny, drogocenny, lecz jeszcze nie do końca idealny. Ja osobiście już nie mogę doczekać się części trzeciej, aby ponownie przemierzać krainę Myrtanii w poszukiwaniu nowych przygód.

PP: Właściwie uważam tak samo, choć inaczej rozkładam akcenty. Dla mnie numerem jeden nadal jest zdecydowanie „Morrowind" – za wielkość świata, różnorodność zlecanych zadań, oferowane możliwości rozwoju postaci. W istocie jest to odmiana hardcore'owa cRPG. Ale „Gothic 2" naprawdę niewiele mu ustępuje, jednak z zastrzeżeniem, że to coś bardziej lekkiego i strawnego, choć równie intrygującego (softcore'owa cRPG?). W sposób wręcz idealny połączono tu prostotę obsługi z bogactwem fabuły i efektownością oprawy audiowizualnej. No i klimat, jaki tu panuje, jest po prostu nie do podrobienia. Mam wrażenie, że w tym względzie nawet „Morrowind" nie dorównuje „Gothicowi 2", choć to oczywiście całkowicie subiektywne odczucie. Najważniejsze jednak, że w obie gry chce się grać. Grać do upadłego.

MP: I o to w tym wszystkim chodzi.

PP: A owszem, panie dzieju, a owszem. To co, spłaciliśmy haracz za możliwość pogrania w „Gothic 2" w pierwszej kolejności...

MP: Choć łatwo nie było, bo inni redaktorzy bili się o ten przywilej równie dzielnie.

PP: No cóż, bycie naczelnym czasami się opłaca, he, he. Czas jednak odkryć prawdziwe cele.

MP: I oddać się przyjemnościom. Planuję teraz poudawać złego i od początku przyłączyć się do Najemników...

PP: No, to czeka cię kilka niespodzianek...

MP: Niespodzianek?...

PP: Najlepsze, że... ❐

9

OCENA

REWELACJA

http://www.gothic2.com

Wymagania minimalne:

Pentium 3/500 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 3D

Wymagania zalecane:

Pentium 4/1,2 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 3D 32 MB

recenzje

GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
ZRĘCZNOŚCIOWA	POLSKA	CODEMASTERS	CODEMASTERS	CD PROJEKT	99,90 PLN

baRTeS

TOCA RACE DRIVER

Rodzinna tradycja wyścigów

Podtytuł, który postanowiłem dać recenzji tej gry, ma kilka odniesień do wydarzeń związanych z TOCA Race Driver. Po pierwsze nie jest to pierwszy, lecz już trzeci tytuł w tej serii. Po wtóre, Codemasters to nie nowicjusze w dziedzinie wyścigów i rajdów, a ich *Colin McRae Rally* to dla większości graczy czołowy tytuł gatunku. No i wreszcie fabuła gry TOCA: dla rodziny McKane ściganie się to wieloletnia, dziedziczona przez kolejne pokolenia, tradycja.

Z miłością do gier często bywa tak, jak z płomiennym afektem do kobiety: rozpoczyna się od cudownego zauroczenia jej urodą i innymi zaletami, które ona stara się swojemu kochankowi ukazać. Gdy jednak schodzi pierwsze działanie miłosnego eliksiru, zaczyna się dostrzegać i te drobne i te większe wady, słabostki oraz „usterki". Często związki miłosne oraz kontakty z grami na tym niewesołym etapie się kończą, gdyż odkrycie pierwotnie niezauważalnych wad okazuje się niemożliwe do zaakceptowania. Gdy jednak uda się przebrnąć do etapu trzeciego, to wtedy miłość może trwać po grobową deskę lub do momentu zestarzenia się sprzętu komputerowego. Przyznaję i powiadam Wam: mam romans! I proszę nie mówcie mojej dziewczynie, bo zabierze mi komputer.

ZAKOCHUJE SIĘ

W **TOCA** nietrudno się zauroczyć, bo to zaiste gra nie tylko piękna, ale i posiadająca bogate wnętrze. W trakcie „gry wstępnej" dowiadujesz się, iż nestor rodu McKane kilkanaście lat temu zginął na torze na oczach swoich synów, a teraz to jego potomkowie sami rywalizują w wyścigach. Starszy syn ma już sporą renomę i doświadczenie, a Ryan, młodszy, dopiero wkracza na salony wyścigowe. Pora przejść do menu głównego. W grze znajdziesz kilka trybów zabawy, typowych dla gatunku gier wyścigowych. Zasadniczo znajdziesz tutaj dwie kategorie: Free Time oraz Career, tyle że pierwsza z nich ma kilka podkategorii. Najprostszą formą zabawy jest „time trial", czyli wyścig na czas. Ponadto można pobawić się w sieci (LAN oraz Internet) oraz rozegrać pojedynczy wyścig lub własnoręcznie skompilować mistrzostwa. Jeśli chodzi o to drugie rozwiązanie, to przechodząc do wyboru tras, musisz się najpierw zdecydować, które z mistrzostw pragniesz rozegrać. Tutaj właśnie objawia nam się bogate wnętrze **TOCA Race Driver**. Możesz uczestniczyć w wyścigach TOCA, DTM, V8 Supercars, Alfa GTV, Pacific Challenge, Americas Series, Southern European Cup, NEP, Eurpean Tour, AAA oraz LOLA World Championship. Później trzeba wybrać samochód oraz trasy wewnątrz zaznaczonych mistrzostw oraz ustalić takie drobnostki, jak warunki pogodowe, liczbę okrążeń, poziom trudności. Niech Cię nie dziwi jednak, że jak każda kobieta z prawdziwego zdarzenia, **TOCA** nie pokaże Ci wszystkiego od razu. Będziesz ją zatem musiał stopniowo odkrywać poprzez odblokowywanie tras (łącznie kilkadziesiąt) i pojazdów (naliczyłem się ich razem trzydziestu pięciu). Proces to żmudny i pracochłonny, ale jakże satysfakcjonujący; zawsze byłem zdania, że zdobywanie kobiet to niezmierna frajda.

Dosyć jednak drażnienia i łaskotek: zobaczmy wreszcie **TOCĘ** tak, jak ją **Codemasters**

stworzył. **TOCA** jest w każdym calu piękna: od cut-scenek w trybie kariery, po wygląd torów, dbałość o detale przy konstruowaniu samochodów (wyraźnie widać, iż użyto setek wielokątów) i środowiska naturalnego. Bazyl zaskoczył mnie pewnego słonecznego dnia trudnym pytaniem: „A właściwie czym to się graficznie różni od Colina?" Myślałem dotąd, żem Don Juan de Marco w kwestii gier wyścigowych, ale na to pytanie nijak odpowiedzieć nie umiałem. Właściwie **TOCA** jest tak podobna, że gdyby mi ktoś powiedział, iż pod względem silnika graficznego to krok naprzód w stosunku do drugiej części ***Colina McRae Rally***, to nawet nie próbowałbym polemizować. Do fizyki jazdy podczas mojego romansu z grą nie miałem właściwie żadnych większych uwag: pewnie, że można dziwić się, dlaczego mimo wielu uderzeń i zgnieceń fura nadal mknie 200 na godzinę, albo roztrząsać kwestię tego, czy użycie hamulca ręcznego jest tu realistycznie oddane (moim zdaniem nie), ale i tak nie zmieni to faktu, iż jeździ się po prostu fantastycznie.

OTRZEŹWIENIE

Po kilku godzinach pierwszy zachwyt jednak minął i zacząłem zauważać błędy w **TOCA Race Driver**. Pierwszą rzecz wychwyciłem zupełnie przypadkiem, przy przejściu do widoku z wewnątrz kabiny kierowcy (grę można oglądać ponadto z poziomu przedniej maski, zderzaka lub zza samochodu). Otóż okazało się, że urządzenia na deskach rozdzielczych wszystkich samochodów są niemal identyczne (prędkościomierz i obrotomierz, wyświetlacz biegu), to samo zresztą tyczy się tych urządzeń pomiarowych przy widoku z zewnątrz samochodu. To tak, jakby kochanka na każdą tajemną schadzkę przywdziewała identyczną bieliznę. Choćby była ona najcudniejszym modelem z „Triumpha", to w końcu nie można by już było na nią patrzeć. Z odgłosami silników jest podobnie. Nie jestem może audiofilem, ale ucho moje potrafi jeszcze odróżnić odgłosy pracujących silników różnego typu. W **TOCA** tymczasem wszystko brzmiało mi jednako.

ETAP AKCEPTACJI

Z wadami **TOCA Race Driver** da się jednak żyć. Kilkadziesiąt torów z całego świata oferuje wielką różnorodność doznań wyścigowych, a każdy z tych torów daje unikalne wrażenia z jazdy. W samochodach (nie będę tu wymieniał wszystkich, ale będziesz mógł jeździć, między innymi, różnymi modelami Alfy, Lexusa, czy też Peugeota) można przed wyścigiem zmieniać parametry takich technicznych elementów, jak skrzynia biegów, zawieszenie, rodzaj opon, rozstawienie siły hamulców. Jazda próbna po wybranym torze też nikomu nie zaszkodzi. Rzecz jasna największą atrakcją tytułu jest tryb kariery, w którym jako Ryan McKane spróbujesz udowodnić wszystkim, ale chyba sobie w pierwszej kolejności, iż sława brata oraz ojca nie jest dla Ciebie barierą nie do pokonania i że możesz być od nich lepszy. Każdy z chlebodawców stawiać będzie swoje własne warunki, a Ty na równi z McKanem przeżywać będziesz wzloty i upadki. We wczuciu się w swoją rolę pomogą Ci przeróżne, bardzo dobrze wykonane, cut-scenki opowiadające historię Twoich poczynań na torze.

TOCA Race Driver to partnerka bardzo wymagająca (zwróć uwagę na rekomendowane wymagania), ale to cena, jaką musisz zapłacić za obecność cudnej grafiki. Od pierwszej chwili obcowania tytuł ten zapewni mnóstwo atrakcji, nawet graczom o najbardziej wyrafinowanych gustach. Czy jest zatem coś, co może oderwać wirtualnego rajdowca od zabawy w **TOCĘ**? Oczywiście, że jest - owo „coś" zwie się ***Colin Mc Rae Rally 3.0***. Nie oszukujmy się drodzy gracze, w końcu to jest danie główne, jakie w tym roku ma nam zaserwować **Codemasters**. Co nie zmienia faktu, że, jak na przystawkę, **TOCA** smakuje wyśmienicie. ❐

plusy

+ bardzo dobra fizyka jazdy
+ mnóstwo torów i samochodów
+ 20 rajdowców na torze
+ tryb kariery

minusy

– jednostajne wnętrza samochodów
– słabe odgłosy silników

W SKRÓCIE

8

OCENA

NIEZŁA JAZDA

http://www.codemasters.com

Wymagania minimalne:

Pentium 3 700 MHz, 128 MB RAM, Windows 98/ ME/ 2000/XP, karta 3D 32 MB, CD-ROM x 8

Wymagania zalecane:

Pentium 4, 2 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna 64 MB

recenzje

GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
ZRĘCZNOŚCIOWA	POLSKA	NOVALOGIC	NOVALOGIC	CENEGA POLAND	99,90 PLN

Dengar

DELTA FORCE – HELIKO

Zaprawa przed Irakiem

Seria *Delta Force* ma już kilka dobrych lat. Pierwsza część była jedną z prekursorskich pozycji gatunku, który można nazwać symulatorem pola walki. Do całej serii mam jednak stosunek ambiwalentny. Ostatnia gra z cyklu, zatytułowana *Task Force Dagger*, po dłuższej rozgrywce wręcz mnie znudziła. Jednak na Helikopter w ogniu oczekiwałem z olbrzymią niecierpliwością, a to z racji szczerej fascynacji filmem Ridley'a Scotta pod tym samym tytułem.

Osią fabularną **Helikoptera w ogniu** uczyniono interwencję sił amerykańskich w Somalii. Pod koniec dwudziestego wieku ten mały afrykański kraj ogarnął całkowity chaos i anarchia. Klęska humanitarna zmusiła społeczność międzynarodową do interwencji, rzecz jasna jak zwykle rękoma Amerykanów. Działania sił ONZ uniemożliwiało istnienie zorganizowanych nowych grup przestępczych. Konieczne stało się wejście amerykańskiej armii. Przełomowym momentem była dramatyczna akcja w Mogadiszu, podczas której zginęło kilkunastu żołnierzy amerykańskich i około 1000 Somalijczyków. Widok maltretowanych ciał marines spowodował, iż USA wycofały się z Somalii.

Najnowsza ***Delta Force*** to 20 misji w trybie pojedynczego gracza i rozbudowany multiplayer. W trakcie kampanii, obejmującej przede wszystkim wydarzenia z lat 1992-1993, znalazły się też misje datowane na ostatnie lata. W trakcie rozgrywki kierujesz poczynaniami żołnierzy armii USA, w szczególności tytułowej formacji Delta Force. W walkach z reguły asystują Ci kompani, ale nad ich poczynaniami masz tylko wybiórczą kontrolę, za pośrednictwem prostych rozkazów. Nie ma możliwości „przełączania" się na poszczególnych członków zespołu, ani wydawania tymże bardziej skomplikowanych poleceń. Lepiej jest, jeśli idzie o broń. Niemal w każdej misji pozostawiono graczowi wybór ekwipunku, choć warto podkreślić, że domyślny zestaw uzbrojenia z reguły najlepiej sprawdza się w akcji.

Każda misja rozpoczyna się niezbyt długim briefingiem (z wyjątkiem akcji Irene – tam mamy krótki film) oraz wspomnianym już doborem broni. Żadnego planowania, żadnych mapek – prosto do boju. Misje pomyślane są ciekawie. Zadania, jakie przyjdzie Ci wykonywać, zdaje się, że faktycznie mogły mieć, albo miały miejsce w rzeczywistości. Trzeba zatem konwojować więźniów, obronić jakiś punkt, wysadzić skład amunicji, dokonać sabotażu stacji nadawczych czy aresztować konkretne osoby. Cele misji zmieniają się dynamicznie, tak więc to, o czym przeczytasz podczas odprawy, może znacząco różnić się od tego, z czym będziesz miał do czynienia w walce.

W tym miejscu należy powiedzieć o najjaśniejszym punkcie w tej grze – klimacie. Tego właśnie oczekiwałem. Plątanina wąskich uliczek między zdewastowanymi budynkami, niespodziewane zwroty akcji, chaos w eterze – dokładnie

PTER W OGNIU

to co oglądaliśmy w filmie Scotta. W niektórych misjach – szczególnie tych toczących się w Mogadiszu – dosłownie czuć lepki od adrenaliny klimat walk ulicznych. Jednym słowem autorzy spisali się znakomicie pod względem budowania atmosfery i właściwej otoczki zmagań.

Niestety z całą resztą jest gorzej. Po pierwsze, ten wychwalany przeze mnie klimat opiera się na nieznośnie liniowych rozwiązaniach. Przykład? Masz zatrzymać somalijskich watażków, lecisz śmigłowcem, nagle zewsząd milicja otwiera ogień. Broń maszynowa, RPG – pięknie... ale jeśli nie zastrzelisz konkretnego pacjenta, to możesz być pewien, że zawsze trafi Twój śmigłowiec. W kluczowym momencie, kiedy czekasz na ewakuację, niespodziewanie atakują półciężarówki z karabinami maszynowymi. Jeśli jednak nie wykonasz pospiesznie głównego zadania, tylko spenetrujesz okoliczne uliczki, to spokojnie wystrzelasz stojących bezczynnie przeciwników. Innymi słowy każda misja jest niezwykle ciekawa do chwili gdy nie jesteś zmuszony powtarzać jakiegoś fragmentu. Wtedy z „zamkniętymi" oczami możesz strzelać w te same miejsca z gwarancją powodzenia.

Kolejna sprawa to SI. Bilans autentycznych walk świadczy o tym, iż milicja somalijska nie cechowała się specjalną skutecznością, ale to co wyprawiają Twoi adwersarze woła o pomstę do nieba. Nawet jeśli stoisz dwa kroki od wroga, ten potrafi kręcić piruety strzelając gdzieś w niebo. Z drugiej strony rekompensuje to liczba pojawiających się Somalijczyków. Inną sprawą są działania kolegów z oddziału. Właściwie darować możesz sobie wydawanie im komend, poza rozkazem zatrzymania się w miejscu. Zawsze to Ty musisz brać na barki cały ciężar zadania.

W grze korzystasz z pojazdów i często przyjdzie Ci siadać do karabinu maszynowego zamontowanego na Humvee lub śmigłowcu. Taka zabawka dosłownie sieje spustoszenie, choć przydałoby się limitowanie amunicji, bo bez tego jedynym słusznym rozwiązaniem jest nie spuszczanie palca ze spustu. Oczywiście przy okazji zdarzają się ofiary wśród cywili, ale twórcy gry pozwalają na jatki, zanim pojawi się komunikat o niedopuszczalnych stratach wśród niewinnych Somalijczyków.

Czego jeszcze mi brakuje? Otóż oczekiwałem jednak bardziej realistycznego „symulatora" walki. Tymczasem możesz zainkasować kilka serii z kałasznikowa bez specjalnej troski o stan zdrowia. Zresztą dosyć często odnaleźć można nie wiedzieć jakim cudem porozrzucane apteczki i skrzyneczki z amunicją. Przeciwnicy są natomiast niezwykle wrażliwi na ogień i nawet postrzelenie takiego delikwenta w piętę, kończy się dodatkową karbą na lufie karabinu. Ja kończąc grę dobijam do 1000 zastrzelonych wrogów, a to wyczyn, którego nie powstydziłby się Rambo.

Podsumowując **Delta Force – Helikopter w ogniu** jest grą nierówną. Jeśli przymknie się oko na liniowość fabuły, niedoskonałość SI, to każdego wciągnie klimat i niezła grywalność. Zwolennicy ***Ghost Recon*** mogą się jednak mocno rozczarować, **Helikopter w ogniu** to mieszanina strzelanki i symulatora pola walki, z przewagą tej pierwszej. ❐

plusy	minusy
+ klimat	– liniowość
+ ciekawe misje	– kiepska SI

W SKRÓCIE

8

OCENA

NIEZŁA JAZDA

Wymagania minimalne:

Pentium 3/733, 256 MB RAM, CD-ROM x4, akcelerator 3D 32 MB

Wymagania zalecane:

Pentium 4 /1.4 GHz, karta graficzna 64 MB

http://www.novalogic.com/games/dFBHD

GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
STRATEGICZNA	POLSKA	GSC GAMEWORLD	CDV	CENEGA	99,90 PLN

baRTeS

AMERICAN CONQUEST

Ogniem i szpadą

Podbój obu Ameryk był to proces żmudny, krwią, potem i chciwością naznaczony. O tym wycinku historii, opowiada gra American Conquest.

Grę tę stworzyła firma **GSC Gameworld**, która uprzednio zaznaczyła swą obecność na rynku dobrze przyjętą strategią czasu rzeczywistego – ***Cossacks***. **American Conquest** czerpie sporo z zacnej poprzedniczki. Po pierwsze, twórcy pozostali w ramach tego samego gatunku, nadto także i fundament grafiki – a więc silnik – to ten sam produkt. Wreszcie, podobnie jak w ***Kozakach***, także i tu na ekranie maszerować będą setki żołnierzy (gra jest w stanie „udźwignąć" do kilkunastu tysięcy jednostek równocześnie operujących na mapie).

Przede wszystkim zmienił się jednak kontynent: zostawiasz za sobą staruszkę Europę i wpływasz na nieznane, dzikie rejony Nowego Świata. W trybie kampanii odtworzyć możesz na nowo osiem okresów historycznych, łącznie składających się na imponującą liczbę 42 misji, od roku 1492 do 1813. Dzięki **American Conquest** zobaczysz jak Kolumb odkrywał Amerykę – tutaj inkorporowano tutorial, u boku Pizarro weźmiesz udział w wyprawach konkwistadorów, przyjdzie Ci też wyzwalać Amerykanów spod jarzma okupacji brytyjskiej (Wojna o Niepodległość – 18 wiek), by chwilę później stanąć po stronie Korony. Nie pominięto także Wojny Siedmioletniej oraz powstania Tecumseha. W walkach bierze udział łącznie dwanaście narodów: poza Amerykanami, Brytyjczykami, Hiszpanami i Francuzami, swoje trzy grosze dorzucają także gospodarze imprezy, czyli Indianie obu Ameryk. Każda z misji poprzedzona jest rewelacyjnym wprowadzeniem, które gracz potraktować powinien nie tylko jako wstęp do gry, ale i lekkostrawną powtórkę z historii. Poza kampanią dołączono jeszcze dziewięć pojedynczych misji oraz multiplayer z deathmatchem i bitwami historycznymi w ofercie.

Misje w zasadzie nie odbiegają od standardowej stylistyki strategii czasu rzeczywistego, tak więc spodziewaj się dbania o rozbudowę swoich placówek, misji typowo obronnych – „utrzymanie na pozycji przez X minut" – ale też podbojów nowych terytoriów. Czasem może się okazać, że trzeba sobie poradzić z liczbą żołnierzy dostarczonych Ci na początku misji, innym razem jedynym sposobem na zwiększenie korpusu okaże się plądrowanie wiosek tubylczych i zagarnianie złota. Tysiące jednostek na monitorze to równocześnie zaleta i wada gry: z jednej strony poczujesz epickość batalii, a z drugiej o zgrzyt zębów może Cię przyprawić nieporadność Twoich żołnierzy, szczególnie przy odnajdowaniu drogi. Sukces w trakcie potyczek uzyskasz dzięki dbałości o heterogeniczność swoich dywizji oraz zapewnieniu im wysokiego poziomu morale. Zbieranie zasobów też ma miejsce w tej grze, jednak jest ono „nieinwazyjne", to znaczy nie absorbuje przesadnie uwagi gracza.

Zarówno liczba typów jednostek, jak i ich charakterystyki zadowolić powinny nawet najwybredniejszych strategów, a i efektom wizualnym niewiele można zarzucić. Grze towarzyszy bardzo nastrojowa muzyka, doskonale komponująca się z wydarzeniami na ekranie. Do **American Conquest** zasiąść powinien każdy szanujący się miłośnik gatunku, o ile tylko nie przeszkadza mu (moim zdaniem zbyt duża) ilość jednostek oraz ich nienajlepsze AI. ❐

plusy (+) **minusy** (–)

+ dbałość o detale
+ przywiązanie do realiów historycznych
+ bogaty wachlarz opcji strategicznych
– tłok na ekranie
– kłopoty z AI żołnierzy

W SKRÓCIE

WARTO ZAGRAĆ

Wymagania minimalne:

Pentium 2/450 MHz, 64 MB RAM, Windows 98/Me/2000/XP, karta 3D, CD-ROM x 4

Wymagania zalecane:

Pentium 3/800 MHz, 128 MB RAM

http://www.americanconquest.com

GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
ZRĘCZNOŚCIOWA	ANGIELSKA	nFUSION INTERACTIVE	INFOGRAMES	—	—

ManJAk

LINE OF SIGHT: VIETNAM

Nuda w dżungli

Operacje sił specjalnych podczas wojny wietnamskiej to znakomity temat na grę. Zapierające dech w piersiach starcia, bogaty wybór uzbrojenia, rozległy teren działań, wyrafinowane taktyki walki z partyzantami – tego wszystkiego nie znajdziecie w grze Line of Sight: Vietnam. Dowiecie się za to, jak można zepsuć świetny pomysł.

Najnowsza gra firmy **nFusion**, znanej przede wszystkim za sprawą symulacji taktycznej z okresu drugiej wojny światowej **Deadly Dozen**, przenosi gracza do Wietnamu w roku 1968, czyli w szczytowym okresie drugiej wojny indochińskiej. Dostaje on do ręki karabin i jako wyspecjalizowany w skradaniu się po dżungli snajper otrzymuje zadania, polegające na infiltracji linii przeciwnika i zabijaniu żołnierzy Wietkongu oraz NVA. Poza tym, zdarza mu się wysadzić coś w powietrze, pokierować atakiem lotniczym, znaleźć jakieś dokumenty tudzież uwolnić jeńca. Brzmi intrygująco w teorii, z praktyką jednak jest znacznie gorzej.

Głównym zarzutem wobec **Line of Sight** jest to, że gra jest po prostu nudna. Niezależnie od tego, jaki akurat wyznaczono cel misji, każde z dwunastu zadań przebiega tak samo: trzeba przejść od punktu A do punktu B, ewentualnie jeszcze C, D i E, zabijając po drodze zaczajonych w krzakach nieprzyjaciół, a w kluczowych miejscach zabijając ich trochę więcej. Byłoby to może i ciekawe, gdyby nie fakt, że wbrew pozorom teren rozgrywki jest maciupki – nie można pójść sobie przez dżunglę wybraną przez siebie ścieżką, stosując wymyślne taktyki zachodzenia przeciwnika z flanki czy od tyłu, albowiem twórcy gry przewidzieli wyłącznie możliwość poruszania się ustalonymi przez nich, stosunkowo wąskimi „korytarzami", tak, aby grający na pewno natrafił na wszystkich ustawionych na jego drodze wrogów. Coś jak w ***Return to Castle Wolfenstein***, tylko że **Line of Sight** ma ambicje bycia czymś więcej niż zwykłą strzelanką FPP.

Opisana konstrukcja misji wymusza stosowanie nieskomplikowanej taktyki, polegającej na poruszaniu się żabimi skokami, a w przerwach przyglądanie się krzaczorom, by sprawdzić, czy za którymś nie czai się Wietnamczyk. Czasem gracz zauważy takiego, i go zastrzeli. Czasem nie zauważy, więc zostanie zastrzelony. Quick Load, i powtórka z rozrywki. O ile grający nie zaśnie, to wkrótce zauważy, że całe czajenie się i lustrowanie terenu przez wizjer snajperki i tak nie ma sensu, bo Wietnamczycy mają spostrzegawczość sokołów i wzrok predatorów – nawet w kompletnej ciemności, bez urządzeń noktowizyjnych, są w stanie go zauważyć i trafić, choć znajdują się tak daleko, że on przez swój noktowizor ich nie może dostrzec.

Dużo jeszcze można tej grze zarzucić zupełną nieprzydatność statystyk postaci, które nie przekładają się na jej umiejętności, a także błędy w silniku programu, za sprawą których podążający za prowadzoną przez gracza postacią drugi żołnierz potrafi się „zaciąć" i w efekcie zgubić, bo nie umie obejść kamienia. Gwoli sprawiedliwości wspomnę jednakże o tym, co w **Line of Sight** jest dobrego: a mianowicie, znakomita graficznie prezentacja roślinności i świetna, niemalże filmowa muzyka. To wszystko. Reszta jest nudzeniem. ❐

plusy + − **minusy**

+ wyśmienicie przedstawiona roślinność

− schematyczne misje
− mały obszar rozgrywki

W SKRÓCIE

NIC TAKIEGO

5

OCENA

Wymagania minimalne:

PC Pentium 3/550 MHz, 128 MB RAM, CD-ROM x4, Windows 98, karta graficzna 16 MB

Wymagania zalecane:

Pentium 3/900 MHz, karta graficzna 32 MB

http://www.n-fusion.com/vietnam.html

recenzje

GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
ZRĘCZNOŚCIOWA	POLSKA	DIGITALO STUDIO	ARUSH ENTERTAINMENT	LEM	99 PLN

Diaz

DEVASTATION

Jak zdewastować nadzieje gracza

Ewolucja gier FPP zapoczątkowana pamiętnym *Doomem*, przyczyniła się do wydania na świat dziesiątek tytułów, z których tylko nieliczne można określić mianem kamieni milowych na drodze rozwoju strzelanek. *Duke Nukem 3D*, *Quake* czy *Half Life* – to tylko przykłady na to, że można zrobić dobrego shootera, którego nazwa będzie powtarzana w kręgach graczy przez długie lata. Obecnie gusta użytkowników są już na tyle wybredne, że byle gierka nie ma szans na stanie się hitem.

W pierwszych chwilach fabuła **Devastation** może wydawać się nawet stosunkowo ciekawa, lecz po dogłębnym przyjrzeniu się jej w późniejszych etapach, okazuje się być banalną i prostą niczym sztacheta w drewnianym płocie. Według autorów, rok 2075 wcale nie będzie należał do tak zwanej świetlanej przyszłości. Po wyniszczających wojnach, faktyczne rządy zaczną sprawować potężne korporacje, które posiadając nie tylko pieniądze, ale i własne siły zbrojne – będą dyktować warunki mieszkańcom naszego globu. Nic też dziwnego, że wśród uciśnionej społeczności zrodzi się chęć zrzucenia technokratycznego jarzma i za pomocą czynu zbrojnego (przez niektórych nazywanego terroryzmem) ludzie będą walczyć o wolność. To „wyjście z podziemia" nastąpi w jednym z centrów badawczych, a wyzwolicielem będzie nie kto inny, tylko główny bohater. Na dodatek jego sprzymierzeńcem będzie pani doktor, która w późniejszym etapie przejdzie metamorfozę i niczym rządna krwi amazonka ruszy do walki. Zresztą, podczas całej przygody, w szeregach Twojej miniaturowej armii przewinie się również kilka kobiet, z czego tylko jedna będzie strojem i wyglądem pasowała na wojownika. Reszta to istny girls band – kitki, podkolanówki, duży dekolt i w ogóle niezły ubaw dla facetów z bronią.

POKÓJ BEZ KLAMEK

Charakterystyczny interface oraz interakcja z elementami wirtualnego świata, aż do bólu przypominają ***Half Life***. Niestety, autorzy przesadzili jednak z tą interakcją, gdyż wszystkie przedmioty zdają się być wykonane z kauczuku i pchnięcie jednego z nich, niezależnie czy to butelka czy też ogromna metalowa beczka, kończy się jego kilkusekundowym odbijaniem, niczym gumowej piłeczki. Przykładowo, raz wchodząc do pomieszczenia spowodowałem istne szaleństwo martwych rzeczy, które radośnie zaczęły zeskakiwać z półek, poruszając krzesła, kartony i jakieś inne śmieci. Natychmiast wycofałem się z tego miejsca, gdyż bardziej przypominało to film „Egzorcysta" aniżeli strzelankę w świecie przyszłości – klapa na całego. Według mnie, jest to drugi wielki błąd – po tym jak zauważyłem, że po-

plusy (+) (–) **minusy**

+ interakcja z otoczeniem
+ niezły arsenał

– długie loadowanie
– żywe-martwe przedmioty
– liniowość akcji

W SKRÓCIE

między trybem arkade, a symulacją nie ma istotniejszych różnic. Zarówno w jednej jak i w drugiej opcji, gra wygląda niemal tak samo. O przepraszam, jest JEDNA różnica – podczas symulowania walki, bohater ma limitowany udźwig ekwipunku.

DO OSTATNIEJ KULI

Dużo zabawy, w negatywnym tego słowa znaczeniu, dostarczają również potyczki z nieprzyjacielem i to za sprawą jego głupoty. Ci „inteligentni inaczej" żołnierze, z masochistycznym upodobaniem pchają się pod lufę, ostrzeliwując dookoła. Przyznaję, iż są zawzięci i walczą do ostatniego naboju. Należy też wspomnieć, iż stosunkowo celnie strzelają ale i dają się szatkować niczym tarcze na strzelnicy – brak jakiegokolwiek wyczucia, więc tylko momentami można się ich naprawdę bać. Bonusem z takich starć jest późniejsza możliwość uzupełnienia swojego arsenału o amunicję, bądź dodatkową broń, która w grze występuje nawet w ciekawych kombinacjach – od butelek, desek i noży, poprzez pistolety i karabiny, aż po środki o dużej sile rażenia.

Poszczególne etapy zostały skonstruowane tak, aby nie zrobić na nich nic, co by wykraczało poza ustalony zarys fabuły. Zatem, trzeba w odpowiednim miejscu włączyć coś, aby dostać się do wyłącznika czegoś w innym miejscu, a to wszystko po to by przejść korytarzem do następnego pstryczka. Wprawdzie czasem tych pstryczków jest mniej, ale za to o wiele trudniej się do nich dostać – na niektórych poziomach, dosłownie brakuje amunicji na przeciwnika, a na wyjście z potrzasku nie ma szans.

Program pod względem grafiki prezentuje się całkiem interesująco. Duże zróżnicowanie w wyglądzie otaczającego świata, w miarę sensownie dobrane kolory i nie najgorsze animacje ruchu postaci powodują, iż w **Devastation** gra się przyjemnie. Natomiast poważnym zgrzytem jest czas zapisywania i ładowania stanu gry – ciągnie się niczym tory kolejowe relacji Gdynia – Zakopane. Produkt testowałem na konfiguracji Duron 1,2 GHz i 256 MB RAM oraz GeForce2 z 64 MB i nie spodziewałem się aż takich przestojów. Co się zaś tyczy oprawy dźwiękowej, to jej właściwa i obiektywna ocena stanowi nie lada wyczyn; użyte sample wydają się być dobrze dobrane i tu nie ma o co się przyczepić, aczkolwiek najbardziej niezrozumiałą częścią jest soundtrack. Zastosowanie „interaktywnej" muzyki to udany zabieg w wielu grach, ale w **Devastation** chyba jest pomyłką. Największy zarzut to spóźnianie się dźwięku w stosunku do rozwoju akcji. Przykładowo, ostry kawałek, który powinien „wchodzić" w momencie strzelaniny, kilkakrotnie był odtwarzany „już po wszystkim".

Podsumowując, **Devastation** można nazwać marną kopią ***Half Life***. Zabiegi, które miały uatrakcyjnić grę, psują ją do tego stopnia, że chwilami rozważałem możliwość natychmiastowego usunięcia programu z mojego dysku. Autorzy, powinni się dobrze zastanowić, zanim wydadzą kolejny produkt tego typu, chyba że liczą na spontaniczną pobłażliwość graczy. ❐

7

OCENA

MOŻNA ZOBACZYĆ

Wymagania minimalne:

Pentium 3 700, 256 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB

Wymagania zalecane:

Pentium 3 1 GHz, akcelerator 3D 64 MB

www.devastationgame.com

GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
ZRĘCZNOŚCIOWA	ANGIELSKA	DIGITAL ANVIL	MICROSOFT	MICROSOFT	—

Piotr Bilski

FREELANCER

Powrót do gwiazd

Jako temat niezwykle nośny i ciekawy, *Wing Commander* do czasu zarzucenia cyklu przynosił jego twórcom zasłużone profity i sławę. Najbardziej spektakularną próbą wskrzeszenia historii pod nowym szyldem był *Starlancer*, rządzący się dokładnie tymi samymi prawami, co *Wing Commander*. Niestety okazało się, iż gra pozbawiona rozmachu charakterystycznego dla cyklu Originu i powielająca większość jego rozwiązań, pozostanie tylko słabym cieniem poprzednika. Z niepokojem przyjmowałem zatem wieści o programie, którego akcja miała rozgrywać się w tym samym świecie. Freelancer oczywiście nadal eksploatuje wątki gwiezdnych wojaży i przygód, zręcznie jednak unika powielania wad *Starlancera*.

ŚWIAT POPRAWIONY

Muszę przyznać, że otoczka fabularna *Starlancera* nigdy mnie nie pociągała. Nie podobał mi się dość nieaktualny już podział polityczny, przeniesiony sztucznie i jakby na siłę w przestrzeń kosmiczną. **Freelancer** na szczęście tej dotkliwej wady nie posiada. Z tym większą przyjemnością obejrzałem animowane intro, które umiejętnie wprowadza w świat bezwzględnych piratów, dzielnych pilotów pilnujących porządku w barwach policji oraz rozważnych kupców. Gra w swojej istocie bardzo przypomina słynnego *Privateera* i taka też jest jej funkcja. O ile *Privateer* stanowił poboczną przygodę w stosunku do *Wing Commandera*, tak i **Freelancer** jest pochodną *Starlancera*. Obie gry łączy też charakter rozgrywki. Nie jest to bowiem produkcja stricte militarna, w której wykonuje się zadania zlecane przez dowództwo. **Freelancer**, choć przesiąknięty duchem wojennym, oferuje znacznie więcej. Grający wciela się bowiem w rolę Edmonda Trenta, samotnika szukającego sławy i łatwych pieniędzy, który trudni się handlem, potem zaś – zmuszony przez okoliczności – staje się najemnikiem. Główny bohater poznaje coraz to nowych ludzi, zawiązuje sojusze i przyjaźnie, nieodmiennie walcząc o przetrwanie i starając się rozwikłać zagadkę artefaktów i kryjącej się w nich mocy. Poza tym oczywiście lata w kosmosie, walczy, kolekcjonuje pieniądze i wydaje je na lepsze modele statków, wyposażenie ich w broń czy zakup towarów.

Wszechświat przygotowany przez programistów nie jest może tak ogromny jak np. we *Frontier*, jednak również robi niemałe wrażenie. Czterdzieści osiem systemów gwiezdnych zapewni długą i emocjonującą zabawę, tym bardziej, że nie wszystkie bazy, planety i punkty skoków są zaznaczone na mapach, wiele da się zatem odkryć na własną rękę. Oczywiście przestrzeń kosmiczna nie za bardzo przypomina stary dobry kosmos znany z filmów SF, czy choćby obserwatorium astronomicznego. Jest ona bajecznie kolorowa, wiele różnorodnych obiektów stara się przykuć uwagę grającego i tak naprawdę ma się wrażenie lotu przez zupę ogórkową, nie zaś próżnię. Ponieważ jednak producenci w ciągu kilku ostatnich lat konsekwentnie przyzwyczajali nas do podobnych rozwiązań, nie należy chyba poczytywać tego **Freelancerowi** za wadę. Oprócz tła każdy system zawiera również planety, stacje kosmiczne, pasy szybkiego ruchu, punktu skoków do innych układów, a także pola asteroidów.

W KOKPICIE I POZA NIM

Sterowanie statkiem odbywa się zgodnie z metodą opracowaną przy okazji *Privateera 2*. Głównym narzędziem jest tu zatem nie joystick ani nawet klawiatura, lecz myszka. Pomysł zastosowany w drugiej części symulatora handlowego **Originu** nieszczególnie

MOIM ZDANIEM

Michał J. Adamczak

Chociaż **Freelancer** nie jest klasycznym symulatorem kosmicznym, w rodzaju ***X-Winga*** czy swego protoplasty, ***Privateera***, to grało mi się weń świetnie – przynajmniej od momentu, gdy przyzwyczaiłem się do nietypowego sterowania bez dżojstika, za to przy użyciu klawiszy i myszki, jak w strzelance FPP. Linię fabularną da się co prawda przejść szybciutko, w parę dni, ale to nie ona stanowi o atrakcyjności gry; tę zapewnia rozległy wszechświat, mnóstwo statków i całkiem sporo systemów uzbrojenia, wiele możliwości zarabiania pieniędzy – czyli wszystko to, co w kosmicznej grze handlowej jest najważniejsze. Zdecydowanie polecam wszystkim, którzy z łezką w oku wspominają ***Frontiera*** czy ***Privateerów*** dwóch.

MOJA OCENA

przypadł mi do gustu jako raczej niewygodny. Tym razem postanowiono go jednak nieco zmodyfikować, bowiem pojazd widziany jest nie z kokpitu, lecz... z tyłu. To nieco dziwne rozwiązanie okazało się jednak niezwykle wygodne, nawigacja w przestrzeni oraz walka są teraz bowiem intuicyjne, zaś wyszukiwanie przeciwników, czy omijanie asteroidów nie sprawi kłopotu nawet początkującym pilotom. Takie podejście do sterowania zdradza zręcznościowy charakter zabawy. W istocie, autorzy zrezygnowali ze skomplikowanego modelu symulacyjnego na rzecz prostszego, zręcznościowego. Czy to oznacza, że miłośnicy „rasowych" symulacji kosmicznych nie mają we **Freelancerze** czego szukać? Bynajmniej, ciężar zabawy został przeniesiony na osiągnięcie maksymalnej satysfakcji z latania, co wcale nie oznacza, że statek nie posiada kilkunastu systemów ułatwiających jego pracę. Mamy tu urządzenia nawigacyjne, celownicze, a także komunikacyjne. Nie znajdziemy za to radaru, ani też panelu dystrybucji mocy pomiędzy poszczególnymi komponentami pojazdu, co jednak wcale nie powinno przeszkadzać w osiąganiu przyjemności z zabawy. Dzięki uproszczeniom walka stała się czysto intuicyjna, poza namierzaniem przeciwnika, odpalaniem rakiet i wabików nie ma tu wiele do roboty. Co więcej, stan gry jest automatycznie zapisywany w kluczowych momentach, kiedy zatem zginiemy, na ogół nie trzeba zaczynać zadania od samego początku. Same starcia są zaś na tyle emocjonujące, że łatwo przy nich zapomnieć o bożym świecie. Pozytywne wrażenie psuje nieco fakt, iż większość misji wygląda bardzo podobnie. Wszystkich przeciwników należy zlikwidować, ewentualnie zebrać i przywieźć do bazy ładunek, który mieli na pokładzie. Eskorta polega również na niszczeniu nadlatujących wrogów, tyle tylko, że trzeba to robić znacznie szybciej. Monotonię rozwiewają różnorodne scenerie i rosnący z czasem poziom trudności, choć z pewnością przydałyby się nowe rodzaje zadań. Jak przystało na grę inspiro-

plusy + minusy

+ wciągająca fabuła
+ duży obszar do eksploracji
+ różnorodne ścieżki rozwoju bohatera
– monotonny przebieg rozmów
– schematyczne i niezbyt zróżnicowane misje

W SKRÓCIE

BOHATEROWIE FREELANCERA

Edison Trent

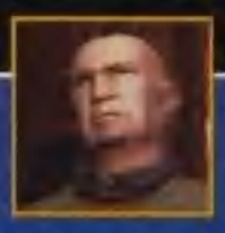
– główny bohater opowieści, awanturnik szukający szybkiego i łatwego zarobku. Okoliczności zmuszają go do ucieczki przez wiele systemów oraz poszukiwań związanych z tajemniczymi artefaktami Obcych.

Jun'Ko Zane

– oficer floty Liberty, który w wyniku zdarzeń przedstawionych w grze staje się najbliższym sojusznikiem i przyjacielem Trenta. Pomaga mu w wielu misjach bojowych, wykazując się niemałymi umiejętnościami pilotażowymi.

Porucznik Ozu

– oficer operujący w japońskim sektorze. Jest członkiem legendarnego oddziału Krwawych Smoków znanych z determinacji i wyjątkowych umiejętności podczas walki.



Profesor Quintaine

– naukowiec, ekspert od Obcych, który okazuje się być niezbędną osobą podczas rozwiązywania zagadki artefaktów. Jest również poszukiwany przez flotę Rheinland, co czyni go Twoim naturalnym sprzymierzeńcem.

recenzje

POWRÓT DO KORZENI

Elite

– wydana w 1984 roku na komputery 8-bitowe była pierwszą grą cyklu, uczynionego sławnym przez Davida Brabena dzięki przebojowi Frontier. Ze względu na niewielkie możliwości sprzętowe, nie można było spodziewać się oszałamiającej grafiki, jednak możliwości eksploracyjne wszechświata były imponujące. To właśnie ta gra uznawana jest za pierwowzór wszystkich kosmicznych programów handlowych.

Frontier (1993)

– trzecia część serii (po Elite 2) rozwijała wątki poruszone w poprzedniczkach. Pomimo niewielkiej objętości produkcja ta umożliwiała zwiedzanie praktycznie całej Drogi Mlecznej pieczołowicie odwzorowanej na podstawie map nieba. Ponownie zadaniem grającego było zbieranie pieniędzy poprzez handel oraz likwidowanie wyznaczonych celów.

Privateer (1993)

– zachęcony sukcesem Wing Commandera Origin zdecydował się na wzbogacenie przedstawionego w nim świata, podchodząc jednak do tematu od strony ekonomicznej. Podobnie jak w innych grach z serii, także ta część charakteryzowała się rozbudowaną fabułą.

Archimedean Dynasty (1996)

– pomimo iż akcja tej gry toczy się pod wodą, jest ona w charakterze bardzo podobna do Privateera. Główny bohater, Emerald „Deadeye" Flint jest najemnikiem wykonującym zadania dla różnych potęg podwodnego świata Aqua. Wyjątkowo silna strona fabularna programu oferowała dziesiątki spotkań z przeciwnikami, na samym końcu zaś, z Obcymi – Biontami.

Privateer 2 (1997)

– druga część przeboju sprzed lat miała ten sam charakter co poprzednio, fabularnie jednak stanowiła zupełnie inną przygodę. Jednym z atutów dzieła wyprodukowanego pod przewodnictwem Erina Robertsa były rozbudowane sekwencje filmowe ze sławami hollywoodzkiego kina w rolach głównych.

X-Beyond The Frontier (1999)

– najbardziej „ekonomiczna" z przedstawionych dotychczas gier. Odbiorca wciela się w postać pilota, który odkrywszy ogromną sieć układów planetarnych znajdującą się po drugiej stronie punktu hiperskoku, rzuca się w wir walki ekonomicznej i militarnej pomiędzy kilkoma rasami. Zarobek przynosiły tu nie tylko loty transportowe i niszczenie wrogów, ale również własne fabryki, stocznie oraz kopalnie.

waną ***Privateerem***, w bazach i na okrętach znajdziemy całe zatrzęsienie osób, z którymi można przeprowadzić konwersację. Ilość wiadomości, jakie da się zebrać tą metodą oraz śledząc biuletyny informacyjne jest zaiste imponująca. Tyle tylko, że kolejne gigabajty danych zniechęcają raczej do dalszego ich zbierania, tym bardziej, że ich znajomość nie jest wymagana do kontynuowania zabawy. Jeśli chodzi zaś o rozmówców, mogą oni dostarczyć cennych informacji, zlecić zadanie czy też za drobną opłatą zwiększyć Twoją wiedzę na temat układu planetarnego lub poprawić reputację w jednej z grup interesów obecnych w systemie. Tu pojawia się także problem, bowiem każda rozmowa przebiega według identycznego schematu z użyciem tych samych zwrotów. Po kilkunastu podejściach grający ma już dość konwersacji, po kilku następnych z radością wyłącza głośniki lub słuchawki.

SZTUKA SUSPENSU

Fabuła gry należy do całkiem interesujących i dynamicznych, zaś element RPG zawarty w programie zwiększa jego atrakcyjność. Po zdobyciu określonej z góry ilości pieniędzy Trent uzyskuje kolejne poziomy doświadczenia. Umożliwiają mu one zakup konkretnych elementów wyposażenia, jednak pozwalają również pchnąć linię fabularną do przodu. Całość odbywa się w ten sposób, że kiedy główny bohater wykona misje przewidziane w ścieżce dla jego poziomu, musi nieco popracować indywidualnie (handlując lub zaliczając zadania zlecane przez nieznajomych) aby poprawić swoje statystyki, dopiero wtedy może kontynuować zabawę. Wydarzenia fabularne zmierzają w kierunku wyjaśnienia powodów, dla których Trent jest ścigany przez wojsko i organizacje rządowe i choć momentami wydają się schematyczne (np. kilka razy z rzędu zdarzyło mi się wylądować w bazie, by natychmiast dowiedzieć się iż moi prześladowcy przybyli za mną i znowu muszę uciekać), intrygują i nie pozwalają przerwać rozgrywki w połowie.

Freelancer okazuje się być bardzo dobrze napisaną grą łączącą w udany sposób kilka różnych gatunków i dostarczającą wielu godzin rozrywki nie tylko w trybie fabularnym, ale również multiplayer. Tym programem Chris Roberts poprawia zatem swój wizerunek twórcy wirtualnych światów, **Microsoft** potwierdza zaś, iż nadal tworzy gry na bardzo wysokim poziomie. Z **Freelancerem** zapoznać się warto, a nawet trzeba. ❐

8

OCENA

NIEZŁA JAZDA

Wymagania minimalne:

Pentium 2 600, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB

Wymagania zalecane:

Pentium 3 800, 256 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB

http://www.microsoft.com/games/freelancer/

Tom Clancy's

RAINBOW SIX 3

RAVEN SHIELD

PL

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA

11:17

ŻADNEGO KOMPROMISU

KONIEC TERRORU

POPROWADŹ ZESPÓŁ RAINBOW

>ZWALCZAJ TERRORYSTÓW WYKORZYSTUJĄC 57 NAJNOWOCZEŚNIEJSZYCH RODZAJÓW UZBROJENIA

>ZMIERZ SIĘ Z 16 GRACZAMI W PEŁNYM AKCJI TRYBIE MULTIPLAYER

>NIESPOTYKANY REALIZM GRAFIKI OPARTY NA NAJNOWSZEJ TECHNOLOGII UNREAL™

ORYGINALNA I NAJLEPSZA GRA STAŁA SIĘ NIEDOŚCIGNIONA.

Zamów już dziś w sklepie

www.mig.pl

PLAY it www.play-it.pl

Red Storm

Play It On ubi.com

Ubi Soft

© 2003 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Rainbow Six Raven Shield is a trademark of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company.

recenzje

GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
STRATEGICZNA	POLSKA	REBELMIND	CDV	CENEGA	99 PLN

GROM

Polski człowiek w Tybecie

Kokosz

O czym marzą naziści? Zdaniem Rebelmind, twórców Groma, marzą oni o mistycznej broni zdolnej zmieść z powierzchni Ziemi największe metropolie. Broń ta ukryta została w tybetańskim Zagubionym Mieście Króla Arjuna, którego nikomu nie udało się jeszcze odnaleźć. Polski pułkownik Grom, to bohater który wzorem Indiany Jonesa pokrzyżuje szyki niedobrym nazistom!

Rzecz dzieje się w 1942 roku w Tybecie. Pułkownik Grom został schwytany przez Sowietów i zesłany na Syberię do obozu jenieckiego. Udało mu się z niego zbiec i podobnie jak Brad Pitt w „Siedmiu latach w Tybecie" postanowił przeczekać wojnę w tym kraju. Jego kumpel Petr namówił go, by zostali szmuglerami i w ten sposób dorobili się fortuny. Po roku przemytniczej pracy Grom ma jej dosyć, a kiedy na horyzoncie pojawia się nazistowski Zeppelin wie, że nie da się uciec od przeszłości i swojego przeznaczenia. Grom postanawia odkryć czego naziści szukają w Tybecie. Nie wie jeszcze, że już niedługo w tym kraju będą decydować się losy świata, a on sam odegra w tych wydarzeniach kluczową rolę.

Pierwsze wrażenie po uruchomieniu gry sugeruje, że mamy do czynienia z kontynuacją *Gorky-17*. Podobny układ grafik, pracy kamery, wyglądu postaci, czy narracji fabuły – potwierdza te tezę. Ale już po kilku minutach zabawy, okazuje się, że **Grom** to coś znacznie więcej: to hybryda polskiego przeboju z 1999 roku z ***Falloutem*** i serią ***Commandos***. Gracz dowodzi drużyną najemników, z początku tylko dwoma, ale wraz z rozwojem fabuły liczba członków naszej brygady wzrośnie do pięciu.

Wbrew pozorom **Grom** nie jest grą poważną, jest bardziej abstrakcyjną wariacją na punkcie wyżej wymienionych tytułów. Niejednokrotnie przyjdzie Tobie walczyć z bandytami czy nazistami. Potyczki z nimi będą męczące, ale nie aż tak jak z demonami siejącymi terror w Tybecie. Niezależnie od tego czy walczymy z ludźmi, czy potworami, walka zawsze jest taka sama – nierealistyczna. Szkoda, że nie pomyślano o wdrożeniu podziału na strefy ciała przeciwników, jakie mieliśmy chociażby w ***Fallout***. Czy wycelujesz w głowę, czy w korpus – to Twoja broń (o ile trafisz) zabierze oponentowi taką samą ilość punktów życia. Twój bohater dostaje też handycapa w postaci większej odporności na kule nieprzyjaciela i lepszej siły rażenia, co z początku zabawy bardzo ją Tobie ułatwia. Na szczęście później pojawiają się bardziej wymagający przeciwnicy i walka nie jest już tak monotonna. Elementy taktyczne wzorowane na ***Commandos*** ograniczają się właściwie do odpowiedniego wykorzystania terenu, na którym toczy się dana potyczka. Warto dodać, że nie rozgrywa się ona w turach, ale w czasie rzeczywistym, co zwiększa dynamikę walki, ale i wprowadza trudny do opanowania chaos kiedy dowodzisz kilkuosobową drużyną.

Trzeba też wspomnieć o handlu z kupcami i innymi NPC. W przeciwieństwie do innych gier jest on rozbudowany. Targowanie się jest tutaj na porządku dziennym. Jeśli jesteś dobry w te klocki, to może się Tobie udać zbić

cenę nawet do połowy, ale jeśli coś po drodze zepsujesz, wówczas może ona być wyższa niż jej początkowa wielkość.

Ciężko ocenić **Grom**. Jest zdecydowanie bardziej atrakcyjny od ***G17***, posiada jednak uproszczenia, które doprowadzić mogą do szału. Graficznie jest super, magnetyzujący klimat Tybetu został tu skutecznie odzwierciedlony. Całość psuje fabuła, przepełniona skrótami, uogólnieniami, a czasami wręcz infantylnymi tekstami, zupełnie jakby gra skierowana była do mniej wymagających graczy. Mimo to dostarcza sporo rozrywki i ma w sobie coś unikalnego, co sprawia, że chce się w nią grać. I nie należy się przejmować komentarzami zachodnich mediów, sugerujących, że dzięki wąsom pułkownik **Grom** wygląda nie jak komandos, lecz jak członek zespołu „Village People". ❐

plusy

+ szybkie tempo akcji
+ magnetyzujący klimat Tybetu

minusy

– udziecinnienia fabuły
– chaos podczas walki
– nachalnie sugerowanie, co trzeba robić

W SKRÓCIE

6

OCENA

MOŻNA ZOBACZYĆ

Wymagania minimalne:

Pentium 2/450, 128 MB RAM, akcelerator 3D 8 MB

Wymagania zalecane:

Pentium 3/700, 128 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB

http://www.gromgame.de

GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
ZRĘCZNOŚCIOWA	ANGIELSKA	GRIN INTERACTIVE	PANVISION	–	–

baRTeS

BANDITS: PHOENIX RISING

Postapokaliptyczna zadyma automobilistów

Budynki zburzone, roślinność obumarła, ludzie połączeni w małe, anarchistyczne grupki i pustynno-kanionowy krajobraz. Czyżby kolejny „Mad Max"? Nie, to skandynawska gra Bandits: Phoenix Rising, w której postapokaliptyczny świat szykuje dla gracza masę wybuchowych niespodzianek.

Zgrabny, opancerzony Buggy (zwany tu Badgerem) obsuwa się ze skarpy i spada na piaski wąwozu; na szczęście pojazd pozostał nieuszkodzony. Twój strzelec Rewdalf – Szkot o pięknym, mocnym akcencie i ciętym języku – omawia z Fennecem, kierowcą pojazdu, plan wykradzenia narzędzia do destylacji. No tak, pora na wyjaśnienia: to początek kampanii dla pojedynczego gracza. Właśnie zostałeś liderem gangu Wolfpack, jednej z grup operujących w pobliżu murów potężnej fortecy o wiele mówiącej nazwie Jericho.

Postnuklearny świat rządzi się swoimi własnymi prawami. Walka jest tutaj bezpardonowa, rywalizujące gangi ani myślą o jakimkolwiek zawieszeniu broni. W dodatku wśród bandziorów krążą legendy na temat bogactw kryjących się za szczelnie zamkniętymi murami Jericho. W dwudziestu czterech misjach zawartych w kampanii będziesz próbował za wszelką cenę się dorobić. Droga do tego wiedzie przeróżna, na przykład poprzez eskortowanie własnych konwojów, lub atakowanie i grabienie cennych rzeczy z pociągów. Wszystkie misje mają wspólną cechę – należy trzymać palec na spuście działka, ponieważ wrogich pojazdów z każdą chwilą będzie coraz więcej.

Grę rozpoczynasz sterując Buggym, później będzie można jeszcze zasiąść za kierownicą dwóch innych pojazdów. Ilość to zaiste niewielka, dla mnie osobiście rozczarowująca. Sprawy nie poprawia nawet możliwość montowania przeróżnych typów broni (granatniki, ckm-y, działa). Jednak już sama fizyka jazdy wehikułów zdecydowanie poprawiła mi humor. Jeździ się rewelacyjnie, niczym w zręcznościowej grze rajdowej, pojazdy pięknie poruszają się po wybojach i nierównościach terenu. Sterowanie jest dosyć specyficzne, łączy użycie klawiatury i myszki (obracanie wieżyczką strzelecką), niczym w klasycznych grach zręcznościowych TPP. Pozwala to na przykład na ostrzał podczas jazdy na wstecznym biegu. Szkoda jedynie, że nie można sobie ustawić widoku z wewnątrz kokpitu, opcja zoom z kolei jest zupełnie niepraktyczna podczas jazdy – korzystać z niej można właściwie tylko podczas statycznego ostrzału, a postoje zdarzają się tu wyjątkowo rzadko.

Pojedynki wśród łańcuchów wzgórz i na jałowych równinach wyglądają bardzo efektownie. Eksplozjom wrogich samochodów towarzyszą cudne efekty wizualne, jednak szkoda, że pojazdy nie mają choćby namiastki modułu uszkodzeń. W efekcie odnosi się wrażenie, że samochody przechodzą od razu od idealnego stanu technicznego do pozycji dymiącego wraku. Wartkość rozgrywki wzmocniona jest bardzo dobrą ścieżką dźwiękową.

Obsługi gry łatwo się nauczyć, ale trudno ją opanować do perfekcji – to gwarantuje mnóstwo emocji i wiele godzin zabawy. A gdy już przejdziesz cały singleplayer, to możesz spróbować swych sił w grze sieciowej, gdzie w ofercie pozostaje dziewięć map dla maksymalnie dwudziestu graczy. W **Bandits: Phoenix Rising** warto zagrać, ponieważ gra ta oferuje sporo niezobowiązującej zręcznościowej zabawy, zbudowanej na interesującym i ładnie podanym pomyśle. Bądźmy jednak szczerzy – dzieło wiekopomne to nie jest. ❐

plusy + – **minusy**

+wciągający klimat
+dobra fizyka jazdy

– mało broni i pojazdów

W SKRÓCIE

7

OCENA

WARTO ZAGRAĆ

Wymagania minimalne:

Pentium 2/300 MHz, 32 MB RAM, Windows 98/Me/2000/XP, karta 3D, CD-ROM x 4

Wymagania zalecane:

P3/800 MHZ, 128 MB RAM, karta 3D 32MB

http://www.bandits-game.com

GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
ZRĘCZNOŚCIOWA	ANGIELSKA	HOKUS POKUS	THQ	–	–

Jan Giedrojć

FILA WORLD TOUR TENNIS

Piłki, rakiety i bardzo głośno piszczące buty

Firma Hokus Pokus postanowiła uzupełnić dotkliwy niedostatek gier o tenisie ziemnym na konsolę Xbox. Ponieważ wysiłek to żaden, pokuszono się również o wersję na pecety. Użycie nazwy Fila, znanego producenta sprzętu sportowego, miało zapewne zagwarantować zainteresowanie tym tytułem. Niestety, nie było w stanie zapewnić jego wysokiej jakości.

O tym, że gra pisana była też na konsolę, przypomina już uciążliwe menu, najwidoczniej dostosowane do joypada Xboxa. Z tegoż powodu krytyczną wadę programu stanowi koszmarne sterowanie. Łącznie odpowiada za to dziesięć klawiszy i jak by nie ustawiać ich mapowania na klawiaturze, zawsze będzie niewygodnie. O ile zwykłe odbicie piłki nie sprawia problemów, to już świadome nią pokierowanie wymaga podzielnej uwagi. Z pewnością trudno nazwać to intuicyjnym interfejsem.

FWTT oferuje trzy tryby gry: arcade pozwala na przechodzenie kolejnych zawodów bez zawracania sobie głowy innymi sprawami; quickgame jest jednorazowym szybkim meczem, a challenge to opcja kariery. W ramach tej ostatniej odbywasz ćwiczenia w formie rozmaitych, małych zręcznościówek, podnoszących statystyki prowadzonego tenisisty (niektóre są dość pomysłowe, na przykład jedna z nich bazuje na klasycznej grze ***Arkanoid***); dokonujesz wyboru turniejów i pokazów, na których przyjdzie Ci grać, oraz oczywiście kupujesz ubrania firmy Fila. Wszystkie te atrakcje bardzo słono kosztują, co sprawia, że wątek biznesowy, choć okrojony, mocno daje się we znaki. Autorzy nie dali możliwości cofania się do poprzednich stanów gry, dzięki czemu przegrana w jednym drogim turnieju, może oznaczać ruinę i konieczność rozpoczynania całej kariery od nowa – łącznie z mozolnymi ćwiczeniami serwowania piłki, o reszcie już nie wspominając. Do dyspozycji masz korty z różną nawierzchnią, umieszczone w ponad dwudziestu miejscach na całym świecie. Wszystkie niestety fikcyjne, podobnie jak i nazwiska zawodników występujących w grze, ale za to w tłach lokacji poupychano budowle charakterystyczne dla danego kraju. Znajdziesz tu między innymi piramidy, operę w Sydney, Statuę Wolności czy też Koloseum.

Mocnym punktem oprawy gry jest płynna animacja postaci. W biegu do piłki zawodnicy wykonują często przewroty, kojarzące się bardziej z filmami karate niż z tenisem i mimo ich absurdalności trzeba przyznać, że miło na nie popatrzeć. Również widok kortu z góry prezentuje się efektownie. Zbliżenia niestety ujawniają spore niedostatki grafiki: brzydkie modele zawodników, sterylność otoczenia i często okrutnie porozciągane po ścianach tekstury z publicznością.

Ogólna ocena **Fila World Tour Tennis** musi być surowa. Nawet gdyby wziąć na serio za wielką atrakcję możliwość ubierania zawodników w bogaty asortyment, różniących się praktycznie tylko nazwami i kolorem, ubrań Fila (zapowiedzi **FTTW** wymieniały to jako jeden z mocnych punktów gry), to w żadnym razie nie rekompensuje to kiepskiej grywalności. Można odnieść wrażenie, że autorzy nie poświęcili zbyt dużo czasu na testowanie swego działa. W rezultacie powstała gra, którą trudno polecić komukolwiek, poza najbardziej zdesperowanymi fanami komputerowego tenisa. Jest to raczej kiepska reklamówka firmy Fila. ❐

plusy (+) (–) **minusy**

+ ładna animacja zawodników

– niewygodne sterowanie
– mało opcji konfiguracyjnych

W SKRÓCIE

4

OCENA

DLA UPARTYCH

http://www: http://www.thq.com

Wymagania minimalne:

Pentium 3/600 MHz, 128 MB RAM, Windows 98, akcelerator 3D 32 MB

Wymagania zalecane:

Pentium 4, 256 MB RAM

GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
SYMULACYJNA	ANGIELSKA	MADDOX GAMES	UBI SOFT	–	–

Dengar

IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES

Z powrotem na froncie wschodnim

Wśród miłośników symulacji lotniczych nie słabną spory o to, czy najlepszym obecnie na rynku symulatorem lotniczym z okresu drugiej wojny jest *Combat Flight Simulator 3*, czy też może przykurzony już nieco upływem czasu Il-2 Sturmovik. Twórcy tego ostatniego postanowili przypomnieć o swym przeboju, wydając obszerny dodatek, opatrzony podtytułem Forgotten Battles.

Dodatek ten przenosi gracza, przynajmniej w trybie gry pojedynczej na nieboskłon rozciągający się nad wschodnimi kresami Europy, w tym Zatoką Fińską, Balatonem, wschodnimi rejonami przedwojennej Polski. W sumie gra oferuje 20 misji, składających się na dwie dynamiczne kampanie. Autorzy informowali iż dodano pięć nowych map, ale właściwie są trzy, tyle że w różnych porach roku. Do tego twórcy programu dodali aż 30 nowych typów maszyn, za sterami których można zasiąść, oraz 23 pozostające pod kontrolą SI.

Pomimo nieco jakby zaniżonego w stosunku do pierwowzoru poziomu realizmu, **Forgotten Battles** cechuje niezła grywalność. Po opanowaniu, względnie przypomnieniu sobie zasad „bezpiecznego" lotu można poczuć prawdziwy dreszcz emocji strącając z nieba, wedle upodobań, niemieckie bądź radzieckie maszyny. Radość z podchmurnych harców psuje tylko niewiarygodnie, aż do przesady celny ogień artylerii przeciwlotniczej. Zdarzają się także inne irytujące przekłamania, jak na przykład strzelcy prowadzący bezkarnie ogień przez kadłub własnego samolotu. Na plus należy natomiast zaliczyć edytor misji i możliwość wykonywania szybkich lotów bojowych w konfigurowalnych warunkach.

Jedną z zauważalnych innowacji stanowią spore poprawki w zakresie oprawy graficznej programu. Widać to szczególnie jeśli porównać modele samolotów, tekstury, odwzorowanie uszkodzeń. Nie najlepiej wygląda za to według mnie powierzchnia terenu, nad którym latasz (z wyjątkiem przepięknie wykonanej wody). Ogólnie jednak strona wizualna wywiera dobre wrażenie, ale tylko w wysokich rozdzielczościach i przy ustawieniu wysokich parametrów obrazu. To zaś ma swą cenę... dosłownie! Dopiero procesor 2GHz wraz z resztą wyposażenia na adekwatnym poziomie pozwala cieszyć się w pełni grą. O tym, że są to astronomiczne wymagania sprzętowe nie muszę chyba nikogo przekonywać. Niestety, twórcy nie przejęli się specjalnie optymalizacją kodu, co boleśnie odczują posiadacze słabszego sprzętu.

Podsumowując, **Forgotten Battles** to niezły dodatek do niezłej gry. Z pewnością przypadnie do gustu tym, którzy **Sturmovika** przedkładają nad ***CFS 3***, choć sam z siebie od pierwotnej edycji lepszy raczej nie jest. ❐

plusy + − **minusy**

- \+ front wschodni
- \+ dużo nowych samolotów
- – kosmiczne wymagania sprzętowe
- – nienaturalnie celna artyleria przeciwlotnicza

W SKRÓCIE

8

OCENA

NIEZŁA JAZDA

Wymagania minimalne:

Pentium 3/800 MHz, 256 MB RAM, Windows 98/ME/2000/XP, CD-ROM x4 karta graficzna 32 MB RAM,

Wymagania zalecane:

Pentium 4, 512 MB RAM, karta graficzna 64 MB

http://www.il2sturmovik.com/

recenzje

GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
ZRĘCZNOŚCIOWA	ANGIELSKA	KONAMI	KONAMI	CD PROJEKT	159,90 PLN

Bazyl

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Szpiegowskie zabawy według Japończyków

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty to jeden z największych przebojów na Playstation 2, który w 15 miesięcy od swej premiery na PS2, doczekał się w końcu wersji na PC. Niejako w rekompensacie za konieczność tak długiego czekania, wydawca gry, firma Konami, dorzuciła do oryginalnej MGS2 dodatek „Missions" zawierający nowe etapy oraz pięć dodatkowych zadań nazwanych Opowieściami Snake'a. Wszystko to razem opatrzono nazwą Metal Gear Solid 2: Substance i wydano na płycie DVD.

Podobnie jak ***Splinter Cell***, **Metal Gear Solid 2** to taktyczna, szpiegowska gra akcji, w której liczy się przede wszystkim spryt i umiejętność pozostawania w ukryciu przez jak najdłuższy czas. Główny bohater gry – a raczej bohaterowie, gdyż do wyboru masz dwie postaci Snake'a i Raidena – ma do wykonania szereg misji, w których zawsze będzie miał przeciwko sobie legiony strażników. By ich przechytrzyć, może korzystać ze swoich licznych gadżetów oraz technik ruchu. Jeśli zostanie dostrzeżony przez wrogiego żołnierza, ten może wezwać pomoc, co z reguły prowadzi do smutnego finału. Trzeba zatem szybko myśleć i biegle posługiwać się klawiszami sterującymi, co nie jest proste, ale o tym później.

FILMOWE AMBICJE

MGS2 to program rodem z Japonii, a tam mają nieco inne spojrzenie na wiele spraw – na przykład na tworzenie fabuły gry. O ile w naszej części świata wszystko staje się coraz prostsze, o tyle tam przeciwnie. Fabuła **MGS2** jest niezwykle skomplikowana, a jej rozwój obrazuje olbrzymia ilość niezwykle długich cut-scenek. Twórcy gry trochę przesadzili z ich ilością. Nie są one szczególnie interesujące z graficznego punktu widzenia i po pewnym czasie zaczyna się je po prostu wyłączać. Niestety, wtedy nie wiadomo, o co chodzi w kolejnej misji. Człowiek zaczyna szukać w pudełku z grą jakiegoś streszczenia – daremnie – w końcu rozpoczyna zadanie mając nadzieję, że jakoś to będzie – i z reguły się to udaje. Z kolei w zadaniach dodatkowych „Opowieści Snake'a" filmów nie ma wcale. Zamiast tego otrzymujemy kilka ekranów tekstu, którego czytanie jest jeszcze bardziej nużące. Szkoda, że nie dało się tego wypośrodkować. O ile **MGS2** nie powalił mnie na kolana swoją reklamowaną szeroko fabułą (w której jak zwykle w grach tej serii chodzi o problemy z kolejnym modelem bojowego robota o nazwie Metal Gear), o tyle zainteresowanie drobnymi niuansami w interaktywności otoczenia. Możesz otwierać i zamykać drzwi, wskakiwać na wyżej położone miejsca, czołgać się i zwisać – czyli robić to, co każdy szpieg w każdej grze potrafi. Do tego dodać należy jednak techniki specjalne – łamanie karku, trzymanie strażnika na muszce, przenoszenie ciał zabitych wrogów, czy nawet chowanie się w kartonowych pudełkach i szafkach. Te ostatnie kryją wiele niespodzianek, poza amunicją i apteczkami także zdjęcia młodych, roznegliżowanych Japonek. Czasami można nawet znaleźć pisemka dla dorosłych (o intrygująco brzmiącym tytule Farm Girl), które mają tą zaletę, że rzucone pod nogi nadchodzącego strażnika potrafią na długie godziny przykuć jego uwagę. Pełen uznania dla kunsztu japońskich programistów stałem się jednak dopiero wtedy, gdy kryjąc się za jakimś kartonem zostałem nagle zasypany owocami z tegoż pudła. Trafione kilkoma seriami strażników, którzy jakoś zdołali mnie wypatrzyć, przewróciło się i wysypało całą zawartość. Czegoś takiego nie widziałem jeszcze w żadnej grze.

KONSOLOWE DZIEDZICTWO

Wspomniany fakt wypatrzenia mnie przez strażników za jakimś pudłem to raczej wyjątek od reguły mówiącej o ich kompletnej głuchocie i ślepocie. Jeszcze przed miesiącem kiwałem głową, gdy pokazywano mi strażników w ***Splinter Cell*** niereagujących na ciała zabitych kolegów. Tutaj takie rzeczy się nie zdarzają, ciało zabitego strażnika zawsze wzbudza alarm. Zdarzają się za to znacznie gorsze rzeczy.

Strażnik stojący trzy kroki ode mnie, patrzący wprost na mnie i działający w stanie podwyższonej czujności, nie widzi mnie. Widzi mnie natomiast przez ścianę, gdy powinno być to niemożliwe. Pościg może Ci deptać po piętach przez wiele długich korytarzy i pomieszczeń dopóki nie wejdziesz po schodach piętro wyżej. Wtedy dają Ci spokój, widocznie schody to zbyt duży problem dla zaprawionych w bojach rosyjskich żołnierzy.

Skracając cały wywód do jednego zdania powiem tylko, iż pod względem sztucznej inteligencji **Metal Gear Solid 2** nie dorasta do pięt ***Splinter Cell***. A raczej nie dorastałby, gdyby nie fakt, iż z samego założenia jest to bardziej gra zręcznościowa niż symulacyjna tudzież taktyczna, czy jakkolwiek to nazwać. Źródło umowności gry wynika bezpośrednio z przyjętej konwencji gry. Przebieg akcji ukazany jest za pośrednictwem rozmieszczonych w różnych miejscach kamer, które rzadko kiedy pokazują coś więcej niż tylko wąski wycinek korytarza lub pomieszczenia. Można co prawda przełączyć się na widok z pierwszej osoby, ale nie da się wówczas poruszać. O obecności strażnika na drugim końcu długiego korytarza dowiesz się zatem nie dlatego, że sam go zobaczysz, lecz za pośrednictwem radaru, który nie tylko pokazuje rozmieszczenie strażników, ale również pomieszczeń i korytarzy (w tym również tych, w których jeszcze nie byłeś). Gdy chcesz zagrać prawdziwego twardziela możesz wyłączyć radar, ale na mój gust zabawa nabiera wówczas charakteru masochistycznej tortury. Widzisz bardzo mało albo i nic, przechodząc do następnego ekranu nagle natykasz się na stojącego tuż przed Tobą strażnika. Zabawy w tym żadnej, lepiej grało mi się z radarem.

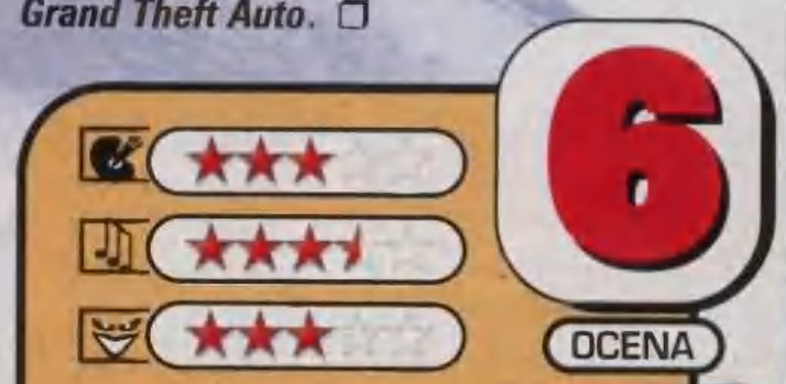
ŹLE BEZ PADA

Powiedziałem wcześniej, że sterowanie grą nie jest proste. Należy to uściślić mówiąc, że nie jest proste, gdy korzysta się z klawiatury. Klawiszy generalnie nie da się zdefiniować na nowo, choć jest taka opcja. W trybie FPP mysz nie działa, zaś klawisze „góra", „dół" działają odwrotnie. Wiem, że są ludzie, którzy tak grają, ale zdecydowana większość nie, zresztą nie widzę powodów, dlaczego miałbym przyzwyczajać do takiego układu klawiszy. Najgorsze jest jednak to, że w normalnym trybie gry klawisze sterujące to góra, dół, lewo, prawo – dosłownie. Nie ma tu układu WSAD oznaczającego naprzód, do tyłu, krok w lewo, krok w prawo stosowanego obecnie chyba we wszystkich grach FPP. Minęły długie godziny nim przyzwyczaiłem się do układu klawiszy **MGS2**, układu, z którego ostatni raz korzystałem grając chyba w ***Prince of Persia***. Wszystkie te problemy można w miarę szybko rozwiązać podłączając do komputera zwykłego pada. Problem w tym tylko, ilu ludzi ma coś takiego w domu. Na sam koniec dwa słowa o oprawie graficznej i dźwiękowej **MGS2**. W stosunku do konsolowego oryginału gra prezentuje się znacznie lepiej – zwłaszcza, jeśli chodzi o grafikę. Można swobodnie wyjść poza marne 640x480 pikseli, przydałyby się jednak również tekstury w wysokiej rozdzielczości oraz efekty świetlne, do jakich posiadacze PC zdążyli się już przyzwyczaić, a o których posiadacze PS2 mogą tylko marzyć. Niestety, coś takiego jak realistyczne cienie (które tak dobrze prezentowały się w ***Splinter Cell***) w **MGS2** są kompletnie nieobecne. Z kolei wielkim atutem tego programu jest doskonała animacja postaci. Uderzenia, ruchy ukazujące korzystanie z broni i gadżetów są płynne i realistyczne.

Co się tyczy oprawy dźwiękowej **MGS2**, jest ona ciut lepsza niż grafika. Muzyka towarzysząc grze nie zagłusza dźwięków, natomiast fenomenalne są głosy postaci. Szkoda, że prócz angielskich napisów nie ma również polskich.

JEDNAK SPLINTER

Metal Gear Solid 2 jest dobrą grą, która jednak ukazała się w zdecydowanie niedobrym dla siebie momencie. W sklepach dostępny jest już ***Splinter Cell*** i to w polskiej wersji językowej. Za zaletę **MGS2** trudno uznać też fakt, iż gra pojawiła się w wersji na DVD, który to napęd wciąż stanowi mniejszość w porównaniu z typowymi czytnikami CD-ROM. Z drugiej strony patrząc na tejże płycie DVD jest wystarczająco dużo materiału, by gra przykuła Cię do komputera na długie godziny – jeśli tylko uda Ci się przyzwyczaić do niezbyt wygodnego interfejsu bądź załatwić sobie pada. W wersji na PC **Metal Gear Solid 2** na pewno nie będzie jednak takim hitem jak na Playstation 2 podobnie jak wcześniej ***Final Fantasy***. Wygląda na to, że jedyną udaną grą przeniesioną z konsoli na PC pozostanie na razie ***Grand Theft Auto***. ❐



MOŻNA ZOBACZYĆ

Wymagania minimalne:

Pentium 2/450, 128 MB RAM, akcelerator 3D 8 MB

Wymagania zalecane:

Pentium 1 GHz, 256 MB RAM, akcelerator 3D 64 MB

http://www.konami.com/main/games/mgs2

W SKRÓCIE

plusy	minusy
+ doskonała animacja	– słaby moduł SI
+ interaktywność otoczenia	– problematyczne sterowanie
+ bardzo duży wybór misji	– zbyt długie sekwencje filmowe

GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
ZRĘCZNOŚCIOWA	ANGIELSKA	LUCAS ARTS	ACTIVISION	LEM	169 PLN

Maciej Jasiński

INDIANA JONES AND THE

Indy znów w wysokiej formie

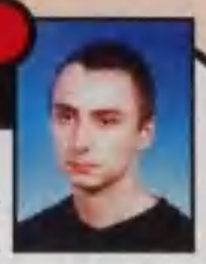
Wydana trzy lata temu gra *Indiana Jones and the Infernal Machine*, to moim zdaniem jeden z najbardziej niedocenionych tytułów w historii. W naszym kraju produkcja ta dodatkowo nie znalazła zbyt wielu amatorów ze względu na cenę bliską 200 złotych. Szkoda, bowiem przynajmniej w mojej ocenie, jest to gra znacznie ciekawsza od ostatnich trzech części *Tomb Raidera*. Stąd też z wielkim zainteresowaniem śledziłem informacje na temat Indiana Jones and the Emperor's Tomb, oczekując przynajmniej porównywalnej jakości zabawy. Jest jednak lepiej nawet niż się spodziewałem. Nowa produkcja z LucasArts przywraca wiarę w to, że ktoś jeszcze potrafi robić dobre gry.

TAK JAK W FILMIE

Wielbiciele obrazów kinowych opowiadających o przygodach Indiany Jonesa, mogą być wniebowzięci już od pierwszych poziomów gry. Otóż na wstępie otrzymujemy coś w rodzaju prezentacji bohatera i jego głównego przeciwnika, który będzie mu uprzykrzał w przyszłości życie (dokładnie tak, jak w „Poszukiwaczach zaginionej arki"). Pierwszy etap gry jest jednocześnie zapoznaniem ze sposobem poruszania się Indy'ego i możliwościami jego działań.

Dopiero później następuje przeniesienie akcji do sali wykładowej na uniwersytecie, w której dr Jones ogląda zdobyty wcześniej artefakt. W tym momencie na scenie pojawia się niejaki Marshal Kai reprezentujący rząd chiński i jego urocza asystentka. Wspominają Indy'emu o odkryciu grobowca Szy huang-ti – pierwszego cesarza Chin, tego samego, który kazał zbudować Wielki Mur i pogrzebać się w towarzystwie siedmiu tysięcy glinianych żołnierzy. Jako doświadczony archeolog dr Jones

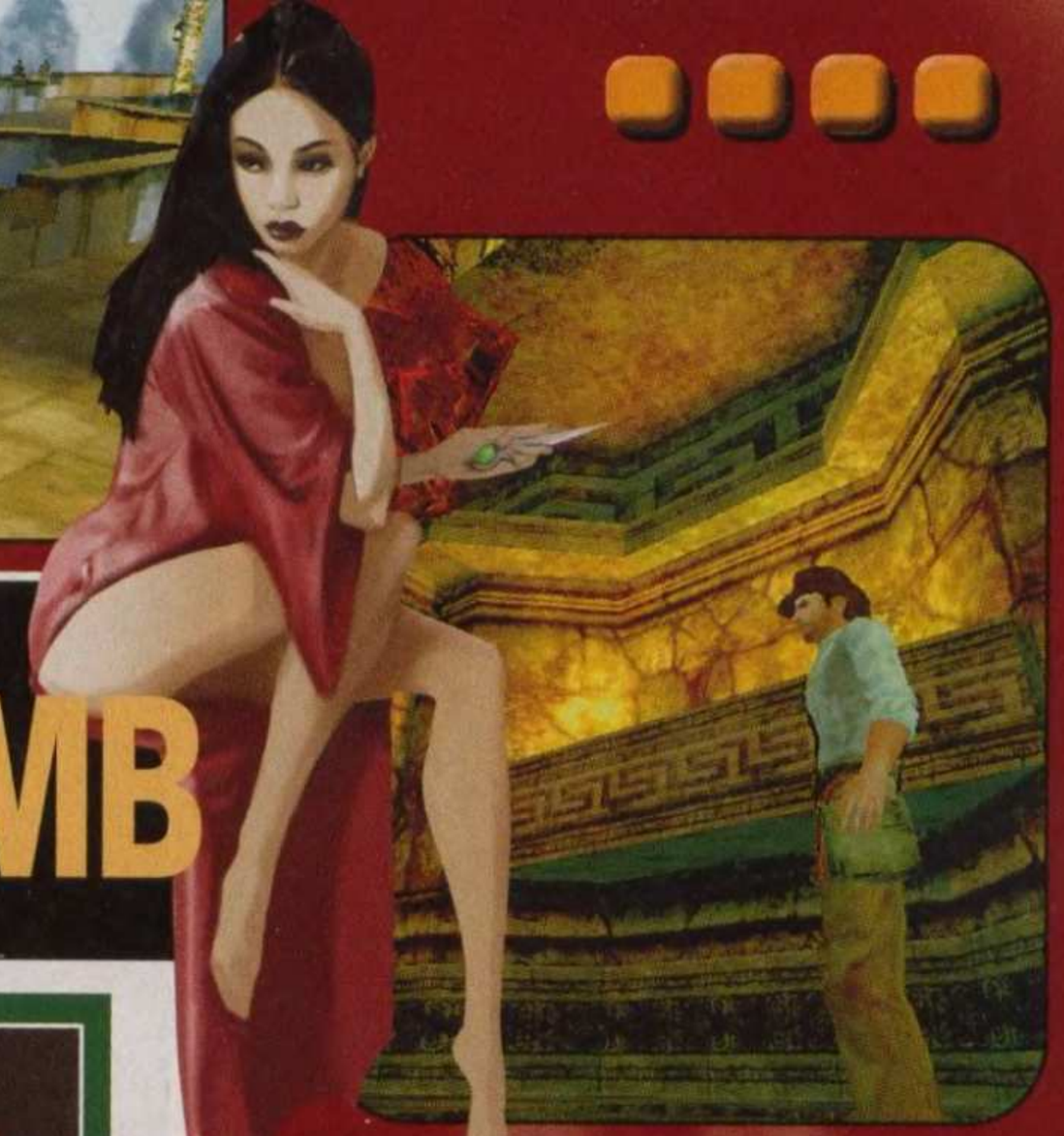
MOIM ZDANIEM



Mariusz Puzynowicz

Przyznam szczerze, że jestem wielkim wielbicielem filmowych przygód Indiany Jonesa. Jednak do tej pory żadna próba przeniesienia ich na komputery nie spełniała moich oczekiwań. Najbliższy był temu chyba ***Indiana Jones and the Infernal Machine***, jednak już na drugim poziomie wskoczyłem tak nieszczęśliwie bohaterem na skałę, że się zaklinował – a ja zniechęciłem się do gry na dobre. Zdecydowanie lepiej od swego poprzednika wypada **Emperor's Tomb**. Jest tu ciekawsza konstrukcja poziomów, a przede wszystkim rozbudowany system walki (również przy użyciu bicza), co niezwykle mocno działa na miłośników filmowej trylogii, pamiętających co wyczyniał na ekranie Harrison Ford.

MOJA OCENA



EMPEROR'S TOMB

słyszał o bogactwach przechowywanych w grobowcu, a także niezliczonych pułapkach, które zastawiono z myślą o złodziejach. Doszły go zapewne też słuchy o zamiłowaniu cesarza do: astronomii, magicznych obrzędów, torturowania i zabijania ludzi oraz legendach opowiadanych przez chińskich chłopów. Nie muszę dodawać, że wizja wejścia do grobowca na tyle silnie podziałała na Indy'ego, że nie był w stanie odmówić współpracy. Musiał jednak przedtem odnaleźć jeszcze kilka potrzebnych przedmiotów.

Nie będą zdradzał żadnych szczegółów fabuły, aby nie psuć nikomu zabawy. Wspomnę tylko, że w trakcie swych przygód Indiana Jones trafi między innymi do Pragi, Istambułu i Hongkongu, odwiedzi także tajną bazę niemiecką na jakiejś bliżej nieokreślonej wyspie oraz, rzecz jasna, grobowiec cesarza. W porównaniu z ***Indiana Jones and the Infernal Machine***, nowa gra z **LucasArts** jest bardziej mroczna. Zrezygnowano z komiksowego przedstawiania świata i postaci, na rzecz zwiększonego realizmu. Co za tym idzie, zmieniły się również postacie pojawiające się w grze. Nie mamy już jako głównego wroga sympatycznego radzieckiego badacza z lekką nadwagą, okazującego się tak naprawdę „równym gościem", dla którego dobro nauki jest ważniejsze niż miłość do ZSRR. Tym razem przeciwnicy to wyjątkowe kanalie, osoby mogące uczynić każdą podłość, jeśli tylko przybliży się ich to do realizacji swych planów. Sytuacja wymusza również drastyczne działania ze strony Indy'ego. Szczególnie jego wizerunek – budowany starannie w filmach i książkach – burzy zabicie w grze dwóch kobiet. Widać, że scenarzyści nie przejmowali się zbytnio tym, jak fani Indiany Jonesa zareagują na takie zachowanie swego ulubieńca.

Co ważne, do klimatu fabuły świetnie pasuje sceneria, w której porusza się główny bohater. Nie ma w grze znanego z ***Indiana Jones and the Infernal Machine*** szafowania jaskrawymi kolorami i cukierkowatości niektórych lokacji. Tym razem prawie każde z odwiedzanych miejsc jest przesiąknięte jakąś dziwną grozą. Olbrzymi zamek w Pradze czy zatopione ruiny miasta w Istambule – to przykłady lokacji, które z jednej strony mogą przyprawić o lekki dreszczyk, a z drugiej zachwycić swym rozmiarem. W **Indiana Jones and the Emperor's Tomb** na każdym kroku widać monumentalność, dzięki czemu udało się autorom gry uzyskać niesamowity efekt. Trudno przekazać go słowami, nie jest on też widoczny na screenach – to trzeba zobaczyć samemu w grze.

Na uwagę zasługują liczne nawiązania do filmów z Harrisonem Fordem. W Hongkongu trafiasz do słynnej restauracji należącej do Lao Che, znanej z drugiej części trylogii. W menu gry możesz też znaleźć plakat zapowiadający występ Willie Scott, odtwarzanej w filmie przez Kate Capshaw. Trudno też nie znaleźć podobieństwa w wyglądzie tajnej bazy niemieckiej z obowiązkowym okrętem podwodnym czy w przebiegu pewnego magicznego rytuału. Dostało się też tradycyjnie wężom, na których widok Indy reaguje z obrzydzeniem i przerażeniem, stwierdzając – „To dawna historia".

KIEDY „INDIANA JONES 4" ?

Ten film musi powstać. Wiadomo o tym od czasu, kiedy to zrealizowana w 1988 roku „Ostatnia krucjata" zarobiła na czysto grubo ponad 100 milionów dolarów. Pierwsze poważne informacje o przygotowaniach do kolejnej części cyklu pojawiły się w 1993 roku – twierdzono, że Lucas zatrudnił scenarzystów i rozpoczął rozmowy z aktorami. Później informacja ta wracała wielokrotnie i za każdym razem okazywała się tylko plotką. Ostatnio jednak Spielberg oświadczył oficjalnie, że: „Zdjęcia rozpoczną się prawdopodobnie w maju 2004 roku. Kiedy ja mówię prawdopodobnie, to może to być kwiecień lub maj 2004, a ostateczną wersję zobaczymy w czwarty weekend czerwca 2005". Co wiadomo o nowym „Indianie Jonesie", chyba tylko tyle, że musi w nim zagrać Harrison Ford. Bez niego nie ma nawet co myśleć o rozpoczynaniu zdjęć.

plusy + – **minusy**

+ filmowy klimat
+ znakomita fabuła
+ monumentalne scenerie
+ rewelacyjne sceny walki

– drobne kłopoty z ustawieniem kamery

W SKRÓCIE

W ROLACH GŁÓWNYCH WYSTĘPUJĄ:

Henry Jones, Jr.

Archeolog, który bardziej od pracy na uniwersytecie lubi działanie w terenie i odkrywanie pamiątek z przeszłości na własną rękę. Ma wyjątkowe szczęście do trudnych kobiet, niesympatycznych nazistów i swoich „ukochanych" węży.

Mei Ying

Zabójczo piękna, a zarazem zabójcza dla osób planujących pokrzyżować plany Indy'ego. Nawet opętana przez demona, nie może sobie darować pocałowania doktora Jonesa. Chyba będzie z tego wielka miłość...

Albrecht Von Beck

Niesympatyczny nazista, który blizny na twarzy i szklane oko zawdzięcza „przyjacielowi" Indy'ego – dziesięciometrowemu aligatorowi. Nic dziwnego, że straszliwie nienawidzi Jonesa, ale jeszcze bardziej pragnie przejąć kontrolę nad światem.

Marshal Kai

Chiński minister kultury, który jednak nie jest w stanie utrzymać się ze skromnej pensji urzędnika państwowego. Dlatego też przewodzi największej organizacji przestępczej Chin – Czarnemu Smokowi, a poza tym robi interesy z nazistami i w wolnych chwilach dorabia jako kapłan.

W KRAINIE BŁĘDÓW

Filmy z cyklu Indiana Jones należą do ulubionych dzieł wyszukiwaczy wszelkich błędów i nieścisłości. Przykładowo w „Ostatniej krucjacie" Indy odbiera autograf od Hitlera, tyle tylko, że aktor odtwarzający przywódcę Trzeciej Rzeszy podpisuje się Adolph - a nie zgodnie z niemiecką pisownią Adolf. Jakby tego było mało podpisuje się trzymając pióro w prawej dłoni, tymczasem w rzeczywistości Hitler był mańkutem. Podobnych usterek we wszystkich filmach z Indianą Jonesem można doszukać się kilkunastu. Najbardziej charakterystycznym jest jednak podróżowanie Indy'ego samolotem przez Atlantyk, co obrazowo zaprezentowano na mapce. Otóż w „Ostatniej krucjacie" czyni to najpierw w 1938 roku – na rok przed uruchomieniem tego połączenia, by w innej scenie powrócić do kraju już po rzeczywistym zawieszeniu owych lotów z powodu wojny.

Niestety producenci z **LucasArts** nie popisali się również w przypadku gry Indiana **Jones and the Emperor's Tomb**. Chociaż akcja została umiejscowiona w 1935 roku, to na mapie podróży Indy'ego widnieje Polska w obecnym kształcie, a zatem w granicach które mamy po 1945 roku. Czy tak trudno było poszukać mapy sprzed drugiej wojny światowej?

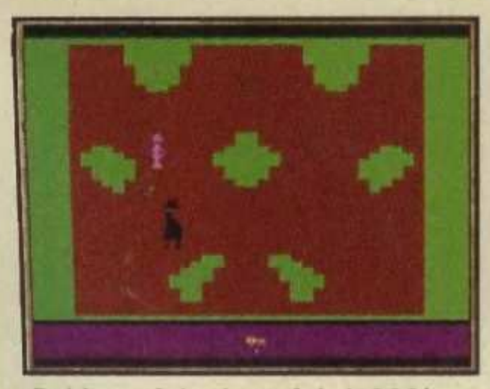
JAK NIE BICZEM, TO KRZESŁEM

Indiana Jones and the Emperor's Tomb to typowa gra zręcznościowa jednak zawierająca sporą dawkę elementów charakterystycznych dla przygodówki. Zdarzają się jakieś puzzle do ułożenia, łamigłówki przygotowane przez budowniczych zamku. Poza tym Indy skupia się na walce – o czym niżej – i skakaniu z obowiązkowym wykorzystaniem posiadanego bicza.

Co ciekawe, misje standardowe, podobne do tych znanych z ***Tomb Raider***, przeplatane są zadaniami o charakterze bardziej rozrywkowym. Tak jest chociażby z likwidowaniem napastników ścigających rikszę, którą jedzie Indy czy strzelaniem do samolotów próbujących zestrzelić kolejkę, na której dachu stoi nasz bohater.

To, co jednak robi największe wrażenie, to bezpośrednie starcia z przeciwnikami. Co prawda do Twej dyspozycji oddano spory zestaw broni palnej: rewolwer, dwa pistolety i tyleż samo karabinów – ale amunicji do nich jest naprawdę niewiele. Dlatego też w większości sytuacji będziesz musiał sobie radzić przy użyciu miecza, maczety, pochodni lub włóczni (ta ostatnai ma jednak tendencję do łamania się, jeżeli zbyt mocno okładasz przeciwnika). Warto też zaznaczyć, że w przypadku każdej broni palnej, możesz też uderzać kolbą. Równie dobrze sprawdza się bicz, szczególnie, że przy jego pomocy możesz odpędzać od siebie kilku przeciwników równocześnie. Natomiast na magiczne stwory strzegące tajemnicy grobowca cesarza najlepsza jest broń o nazwie Pa Cheng, będąca niemal dokładną kopią artefaktu, którym posługiwał się główny bohater filmu „Krull". Na wielkie potwory broniące najważniejszych miejsc w grze, musisz znaleźć inne, dość niekonwencjonalne sposoby – jednak do tego musisz już dojść samemu.

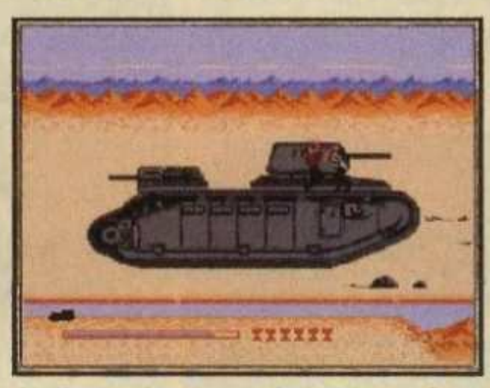
INDY NA MAŁYM EKRANIE – WYBRANA FILMOGRAFIA



Raiders of the Lost Ark (1982)

Indiana Jones and the Temple of Doom: The Arcade Game (1985)

Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure (1989)



Indiana Jones and the Last Crusade (1990)

Indiana Jones and the Fate of Atlantis (1992)

W ostateczności możesz również rozprawić się z przeciwnikami przy pomocy wszystkiego, co znajdziesz pod ręką. Idealna jest noga od stołu, butelka, drewniane krzesło, czy nawet czaszka jakiegoś nieszczęśnika, którego kości bieleją w ruinach. Gdy tego zabraknie, Indy może też powalczyć przy pomocy pięści, pomagając sobie kopniakami i ciosami specjalnymi: odpychaniem przeciwnika, duszeniem go i skutecznym powalaniem na ziemię. Wrogowie nie pozostają Ci dłużni i sami potrafią całkiem dobrze radzić sobie zarówno z bronią, jak i bez niej. Wytrącają z rąk Indy'ego trzymane przedmioty, oraz sami potrafią je później podnieść i użyć.

OBY TAK DALEJ

W tym miejscu chciałem wspomnieć o niedociągnięciach gry, jednak trudno je specjalnie znaleźć. Początkowo drażnił mnie brak sejwowania w trakcie poziomów, jednak szybko się przekonałem, że wprowadzony sposób sprawdza się znakomicie. Poszczególne misje podzielono na krótkie epizody i nawet kolejny zgon Indy'ego nie sprawia zbyt wielu kłopotów z powtarzaniem zadania. Tak naprawdę jedynym niedopracowanym elementem jest zachowanie kamery w sytuacji, gdy główny bohater znajdzie się blisko ściany. Wówczas czasami można stracić orientację w przestrzeni, a w ekstremalnych sytuacjach przypłacić to wpadnięciem w jakąś przepaść.

Podsumowując można stwierdzić, że **Indiana Jones and the Emperor's Tomb**, to na dzień dzisiejszy najlepsza tego typu gra dostępna na rynku. Firma Lucasa utrzymuje swój poziom produkcji i jest nadal w stanie mile zaskoczyć. Ciekawe jak w tych okolicznościach będzie wyglądała odpowiedź ze strony **Core Design** – nowy ***Tomb Raider*** jest wszakże planowany już na maj. ❐

9

OCENA

REWELACJA

Wymagania minimalne:

Pentium 2 733, 128 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB

Wymagania zalecane:

Pentium 3 1.2 GHz, 256 MB RAM

http://www.lucasarts.com/products/indiana

CZY WIESZ, ŻE:

➨ Najzabawniejsza scena „Poszukiwaczy zaginionej arki", kiedy to Harrison Ford tak od niechcenia wyjmuje rewolwer i zabija wywijającego mieczem napastnika – postała przypadkiem. Otóż pierwotnie w scenariuszu Indy miał z owym Arabem odbyć kilkuminutową zażartą walkę na placu targowym. Jednak prawie całą ekipę filmową dopadła jakaś tropikalna gorączka, a przeciąganie czasu zdjęć podniosłoby koszty produkcji. Wtedy Ford zaproponował – „A jakbym go tak po prostu zastrzelił?".

➨ Przygotowując się do realizacji pierwszej części „Indiany Jonesa", Lucas i Spielberg nawet nie myśleli o Harrisonie Fordzie, jako odtwórcy tytułowej roli. Brany pod uwagę był natomiast Tom Selleck czy Roy Scheider.

➨ Lucas, podobnie jak w przypadku „Gwiezdnych wojen", zadbał o stworzenie całej otoczki dla Indiany Jonesa. Powstało zatem wiele gier komputerowych, książek, a nawet serial telewizyjny. Pojawiły się też komiksy, których kilka wydano i w Polsce, w tym najbardziej kuriozalny pt. „Zagadka Atlantydy" – powstały oczywiście na podstawie gry „Indiana Jones and the Fate of Atlantis".

➨ Wśród węży, przez które przedziera się Ford wraz z Karen Allen w „Poszukiwaczach zaginionej arki", tylko kilkanaście jest żywych. Reszta to umiejętnie ułożone... gumowe węże.

The Young Indiana Jones Chronicles (1992)

Indiana Jones' Greatest Adventures (1994)

Instruments of Chaos: starring Young Indy Jones (1994)

Indiana Jones and his Desktop Adventures (1996)

Indiana Jones and the Infernal Machine (1999)

recenzje

Maciej Jasiński

POLSKIE PREMIERY

Zdarza się, że recenzje zamieszczane w pismach komputerowych, powstają na podstawie oryginalnych anglojęzycznych wersji gier. Dopiero po pewnym czasie rodzimi dystrybutorzy przygotowują polski przekład i taki w pełni przygotowany produkt wypuszczają na nasz rynek. Wtedy można w pełni ocenić jakość wykonania tłumaczenia, podłożenia dialogów czy wreszcie przyjrzeć się jakie dodatki i gadżety zostały dołączone do gry.

KOZACY SZTUKA WOJNY

Gra ***Kozacy: Europejskie boje*** wywołała jakiś czas temu sporo zamieszania. Okazało się, że można stworzyć program, w którym w jednej chwili na mapie pojawiają się tysiące żołnierzy, odtwarzając gigantyczne bitwy z okresu XVI-XVIII wieku. Przy tym oddano bardzo dobrze charakterystyki jednostek, ich wygląd i uzbrojenie, a także działania taktyczne na placu boju. Stworzono tym samym idealny program dla miłośników realistycznych zmagań, osadzonych w dawnych czasach.

Dla miłośników Kozaków firma **Cenega** przygotowała specjalną edycję dodatku **Sztuka wojny**. Zawiera on przede wszystkim sześć nowych kampanii, w tym też stworzoną niedawno „Wróg korony". Poza tym pojawiają się nowe narody, jednostki i opcje gry.

Jęki, krzyki, odgłosy walki – to dźwięki dość uniwersalne w swej wymowie, stąd też nie wymagały polskiego podkładu. Pracę tłumaczy widać dopiero w opisach misji i w kluczowych momentach dla akcji. Pojawiające się wówczas teksty prezentują się bardzo dobrze. Stylizowane na dawną polszczyznę i zabawnie napisane – czegóż chcieć więcej.

WARTO ZAGRAĆ **7**

Wymagania sprzętowe:
Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROMx4, SVGA 2 MB

CENA 79,90 zł

STRATEGICZNA

PRAETORIANS

Nowa gra twórców słynnych ***Commandosów***, nie jest zapowiadanym przełomem w gatunku strategii czasu rzeczywistego. Zrezygnowano w tym programie z typowego dla RTS-ów rozbudowywania bazy i rozwoju technologicznego. Mamy za to centuriona rzymskiego, który wraz z podległymi mu oddziałami wyrusza na podbój Galii, Germanii, Brytanii, by w końcu dotrzeć do Azji Mniejszej i Egiptu.

O ile sama gra jest w miarę przyjemna i starannie wykonana pod względem graficznym, to zawiera jednak wiele uchybień w obsłudze. Jednostki reagują z opóźnieniem, dziwnie ustawiają szyki, a żołnierze zbici w kocioł uniemożliwiają jakiekolwiek zapanowanie nad walką i skazują Ciebie na tępe oglądanie przebiegu starcia, w którym trudno rozpoznać własne wojska. Wprowadzono też wiele dziwnych ograniczeń i np. między drzewa nie mogą wchodzić wojownicy z włóczniami i na koniach, za to łucznicy stojący w lesie bez problemu szyją strzałami.

Polska wersja językowa gry ogranicza się do wstawienia napisów w trakcie filmów i przetłumaczenia tekstów towarzyszących opisowi misji. Dialogi i odgłosy jednostek pozostawiono w wersji anglojęzycznej. W pudełku z grą można znaleźć za to interesujący dodatek – plakat z opisami wszystkich jednostek.

MOŻNA ZOBACZYĆ **6**

Wymagania sprzętowe:
Pentium 3 700, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB

CENA 139,90 zł

STRATEGICZNA

CELTIC KINGS

Gra **Celtic Kings** przeszła w naszym kraju praktycznie bez echa. Dość szablonowe misje, liniowa fabuła, uboga oprawa graficzna – wszystko to miało wpływ na takie, a nie inne zainteresowanie tym tytułem.

Niestety w niewielki sposób ubytki **Celtic Kings** tuszuje polska wersja językowa, miejscami zaś je niemiłosiernie uwypukla. Daleko osobom podkładającym głosy w tej grze do ludzi pracujących przy ***Baldur's Gate*** czy chociażby ***Disciples 2***. Tam głos był dokładnie dobrany do charakteru postaci. Natomiast w **Celtic Kings** taki olbrzymi wojownik rzymski przemawia cienkim i piskliwym głosikiem, niczym w jakiejś kreskówce, stwierdzając – „Jestem pretorianinem". Ma się wrażenie, że niektórzy lektorzy jakby seplenili, a może to po prostu wina złego wgrania dźwięków i ustawienia ich głośności. Faktem jest jednak, że większość dźwięków wydawanych przez żołnierzy drażni. Natomiast takie teksty, jak „mój honor", „dowodzę armiami" i „prawdziwi przywódcy to rzadkość", wypowiadane w taki, a nie inny sposób – po prostu śmieszą.

Większych zarzutów nie można mieć natomiast do samych dialogów i opisów. Przełożono te teksty bardzo poprawnie. Warto też dodać, że do gry dołączono płytę z muzyką pochodzącą z **Celtic Kings** – nawet da się tego posłuchać.

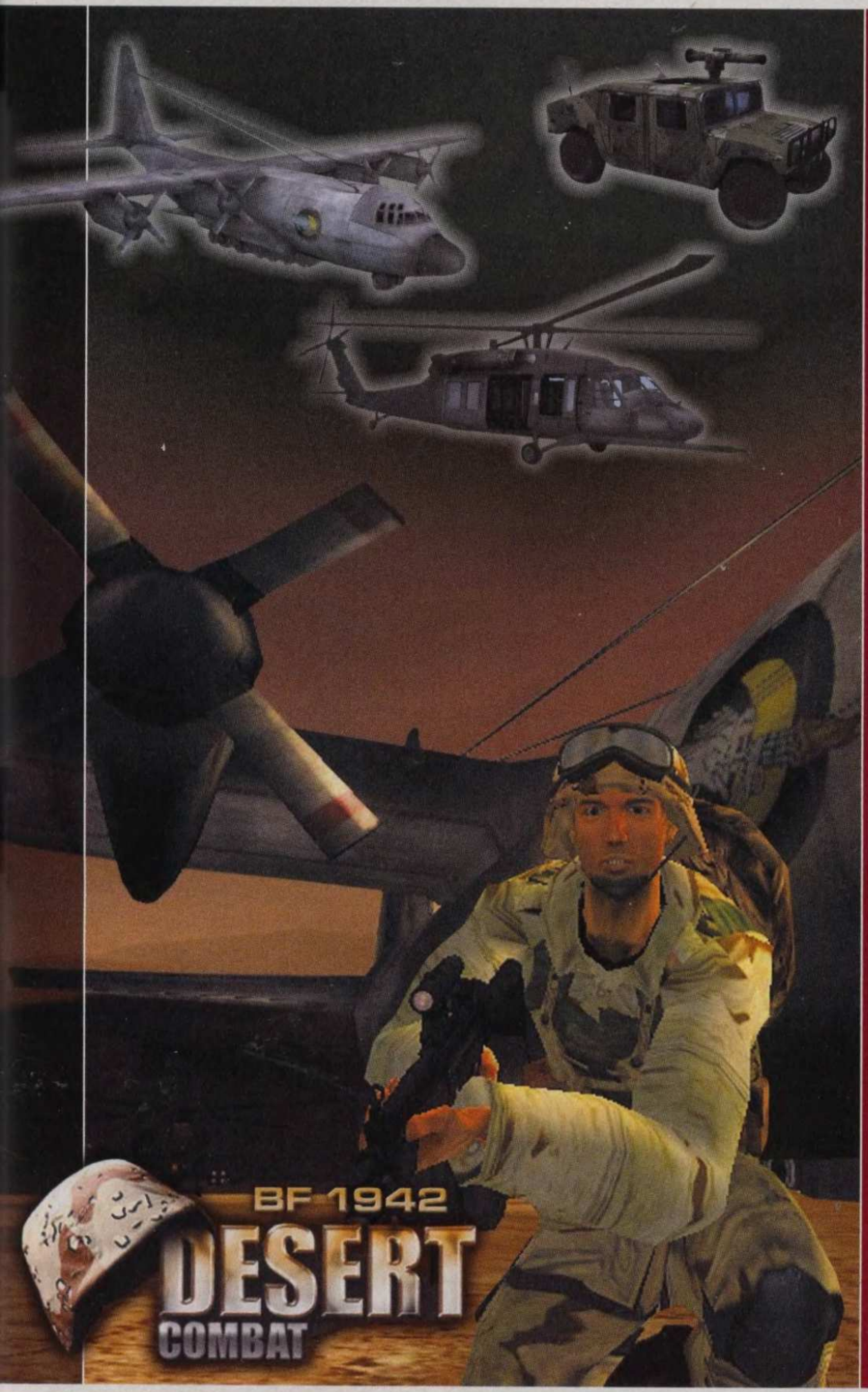
MOŻNA ZOBACZYĆ **6**

Wymagania sprzętowe:
Pentium 2 300, 64 MB RAM, CD-ROM x4, SVGA 4 MB

CENA 99,90 zł

STRATEGICZNA

arena online



Cześć!

Cały świat od kilku tygodni żyje wydarzeniami związanymi z wojną w Iraku. Roztrząsane są motywy postępowania obu stron, ocenia się szanse na zwycięstwo koalicji, dyskutuje się na temat przyszłości kraju nad Tygrysem i Eufratem. W tym numerze Świat Gier Komputerowych podejmuje temat wojenny, zatem i ekipa Areny Online postanowiła dorzucić swoje trzy grosze. W AO prezentujemy zatem zapowiedź MOD-a do gry Battlefield 1942, o tytule Desert Combat. Modyfikacja ta traktuje o pierwszej wojnie w Iraku, czyli operacji „Pustynna burza".

Ponadto oferujemy Wam krótki poradnik dotyczący gry MMORPG Dark Age of Camelot, dzięki któremu dowiesz się, jak poradzić sobie w walkach Realm versus Realm (kraina przeciw krainie). Warto także zwrócić uwagę na test wersji beta Purge Online. Jest to tytuł dziwaczny acz interesujący, tworzony bez wielkiego medialnego szumu, łączący w sobie RPG z FPP. Będzie to gra wyłącznie sieciowa, z miesięcznym abonamentem. Poza tymi artykułami, znajdziesz jeszcze garść zapowiedzi oraz stałą rubrykę „prosto z sieci".

Słów kilka należy się Zaślubinom z bronią, gdyż artykuł o Combat Flight Simulator 3 kończy egzystencję tej rubryki. Zostanie ona zastąpiona nowymi pomysłami, które aktualnie kiełkują w naszych głowach. Miłej lekturki i do zobaczenia za miesiąc.

baRTeS

E-sport ma swój serwis

Ruszył długo oczekiwany serwis eSports.pl, który za zadanie stawia sobie skupić społeczność gier internetowych wielu gatunków. Głównym celem redaktorów jest dostarczanie najświeższych informacji z dziedziny e-sportu. Na stronie znajdziesz newsy o wszystkim, co związane jest w jakimkolwiek stopniu z tą dziedziną (Q3, CS, RtCW i innymi grami).

No One Lives Forever 2 – patch

Dostępna jest łatka aktualizująca produkt firmy FOX Interactive do wersji 1.3. Plik oferuje m.in. dwa nowe tryby multiplayer, usprawnia kod sieciowy gry, usuwa znalezione do tej pory bugi.

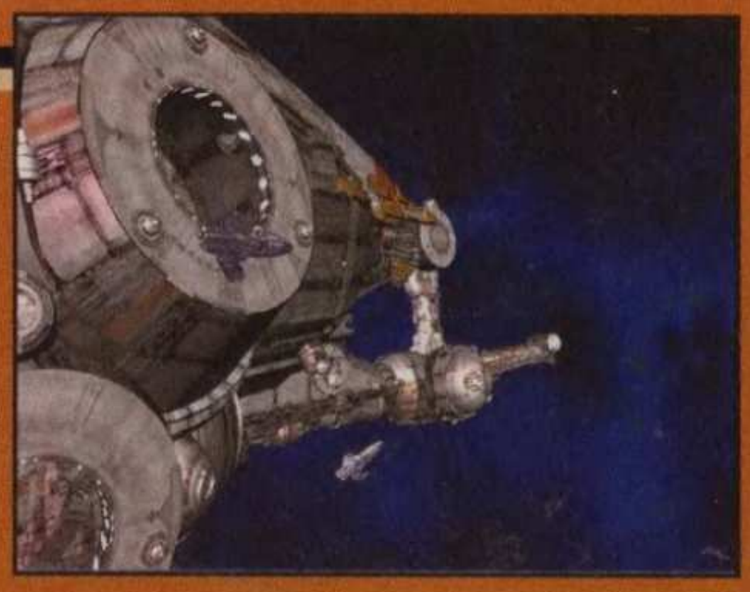
Nowe serwery dla CS

Valve Software oświadczyła, że po pojawieniu się procesora AMD Opertron, firma wypuści nowe 32 i 64-bitowe wersje Counter Strike Dedicated Server, korzystające z najnowszych technologii oferowanych przez ten procesor. Testy wykazały trzydziestoprocentowy wzrost wydajności w stosunku do standardowej wersji serwera, ale programiści spodziewają się kolejnych wzrostów wydajności po optymalizacji kodu.

Natural Selection modem roku

Serwis GameSpy ogłosił Natural Selction najlepszą modyfikacją gry na PC roku 2002 (całkiem niedawno opisywaliśmy ten mod w Arenie). Artykuł, w którym mówi się o nagrodzeniu NS, przeczytano grubo ponad milion razy, co bez dwóch zdań zapewni NS-owi większy rozgłos, niźli autorzy się tego mogli kiedykolwiek spodziewać.

ESCHATON ONLINE



Eschaton Online, produkcji **Gnostic Labs**, będzie kombinacją symulacji kosmicznych podbojów oraz gry taktyczno-strategicznej z dużą ilością drużynowych gwiezdnych pojedynków. To, co wyróżnia tę grę, to przede wszystkim podejście do rozwijania cech swojej postaci oraz możliwości awansu w społeczności gry. Nie uświadczysz tu typowego dla gier MMOG „budowania" swojej postaci na początkowych etapach gry, a ponadto nie będzie też stopniowego wchodzenia na wyższe poziomy doświadczenia. Sposobem na poważniejsze zaznaczenie swojej obecności w grze jest otrzymanie nominacji na dowódcę grup jednostek. Wybór na generała odbywa się w różny sposób dla każdej z trzech ras występujących w grze, na przykład Valtavech, u których dominuje podejście demokratyczne, wybierać będą najpierw swoich „polityków", a ci następnie mianować będą dowódców wojskowych.

Akcja **Eschaton** rozgrywa się w piątym tysiącleciu, które znacznie odbiega od realiów nam współczesnych. Zmienił się nie tylko poziom technologiczny (na o wiele wyższy), ale i struktura mieszkańców kosmosu. Ludzie w swej „czystej", standardowej postaci stanowią tam mniejszość, a nikogo nie dziwi obecność istot, które zrezygnowały z cielesnej powłoki, stając się myślącym oprogramowaniem komputerowym..

W **Eschaton** rozgrywkę prowadzić będzie można z perspektywy trzeciej bądź pierwszej osoby, a oprócz epickich bitew prowadzonych w globalnej sieci (to sedno zabawy), znajdziesz offline'owy tutorial i tryb dla pojedynczego gracza. Na eksplorację i podbój oczekiwać będzie niemalże niezliczona ilość układów słonecznych, liczonych w dziesiątkach tysięcy, podobnie zresztą (w założeniach twórców) ma być z liczbą sieciowych graczy. ❐

UT 2003 BONUS PACK JUŻ JEST!

Firma **Epic** wreszcie wypuściła bonusowy pakiet do zeszłorocznego, kotrowersyjnego tytułu **Unreal Tournament 2003**. Plik 150 MB i zawiera przede wszystkim dziesięć nowych mapek, ale także trzy zupełnie nowe tryby rozgrywki. Są to po kolei: mutant, w którym jeden z uczestników zabawy staje się owym Mutantem, uzbrojonym we wszystkie bronie i zbroje oraz trzy power-upy (invisibility, agility i power). Poziom jego zdrowia regularnie spada wraz z upływem czasu i może być uzupełniony tylko poprzez zabicie jednego z przeciwników. Gracz, któremu uda się wyeliminować mutanta, przejmuje jego rolę i gra toczy się dalej. Drugi tryb to Last Man Standing – mod zaczerpnięty z oryginalnego ***UT***. tutaj za każdego fraga, gracz otrzymuje porcję energii. Wygrywa ten, który ostatni zostanie na polu bitwy. Ostatni tryb to Invasion (tryb co-op), w którym zjednoczony oddział graczy stawia czoła nadciągającym hordom potworów.

Z innych nowinek znajdziesz jeszcze dwa nowe adrenaline combos – pint-sized (postać powiększona do 150 procent jej oryginalnego rozmiaru) i camouflage oraz dodatkowa opcja menedżera muzyki. ❐

SOLDNER: SECRET WARS

CICHA WOJNA PRZYSZŁOŚCI

Powodzenie przyszłych konfliktów zbrojnych zależeć będzie nie od potencjału wielkich armii, lecz od sukcesów taktycznych małych, doskonale wyposażonych i uzbrojonych grup specjalistów, znacznie przewyższających doświadczeniem dzisiejszych najemników. To przyszłość pola walki, ale to także teraźniejszość gry **SOLDNER**, nowoczesnego symulatora pola walki.

Psychooo

JoWood Productions postanowiła przystąpić do bardzo trudnego przedsięwzięcia. Opracowanie od podstaw nowoczesnego engine'u, będącego bazą nowego symulatora taktycznego pola walki jest zadaniem bardzo trudnym. Nad **Soldnerem** pracuje kilkadziesiąt osób, największe zespoły to programiści aplikacji klient/serwer oraz betatesterzy pierwszych wersji. Kilkunastu grafików od pół roku opracowuje modele 3D obiektów, które z racji specyfiki (uzbrojenie) opierać się muszą na zdjęciach oraz artykułach fachowych poświęconych technice wojskowej. Większość z nich to egzemplarze będące jeszcze w fazie testów – fabuła gry przeniesie Cię bowiem do roku 2010. Oprawa muzyczna to wykorzystanie i obróbka unikalnych dźwięków towarzyszących wystrzałom poszczególnych broni, zaczerpniętych ze specjalistycznych banków danych. Wszystko po to, by gra dostarczała niesamowitych wrażeń.

Według producenta najważniejsze jest opracowanie bardzo wydajnego kodu dotyczącego wymiany informacji między serwerami gry, a użytkownikami. Większość miłośników gry sieciowej narzeka na opóźnienia w transmisji danych, czy brak komunikacji między graczami. W planach **Soldnera** znajduje się dopuszczenie możliwości uczestniczenia w walce 128 osób (dedykowane miejsca sieciowe) lub 32 – własny serwer graczy. To trudne zadanie, gdyż **Soldner: Secret Wars** to symulator pola bitwy niepodobny do innych gier o tej tematyce. Podstawowa różnica to przede wszystkim możliwość niszczenia budynków oraz zmiany ukształtowania terenu. Wyobraź sobie ostrzał artyleryjski małego miasteczka, w którym ukryta jest grupa graczy. Pewnie schowają się w jakiejś piwnicy, by przeczekać atak, a gdy wyjdą na powierzchnię, ich oczom ukaże się obraz zniszczonych budynków, powyrywanych, przewróconych drzew, lejów po pociskach, itp. Takie możliwości engine'u zmieniają zupełnie sposób przeprowadzenia akcji. Twórcy dopuszczają nawet ewentualność ataku z wykorzystaniem taktycznych ładunków atomowych! **Soldner: Secret Wars** nie będzie bezmyślną strzelaniną, ale pełną taktyki i elementów strategii grą, dorównującą operacjom wojskowym.

Nowatorsko rozwiązano problem umiejscowienia misji – w oparciu o dane z satelity geologicznego, przygotowano odwzorowania istniejących obszarów. Grupa graczy znajdować się będzie na małym statku upozorowanym na handlowy, który pływa po wodach międzynarodowych niedaleko zarzewia konfliktu. Stąd wyprowadzać będą oni uderzenia na określone miasta, obiekty, bazy wojskowe, kontrolowane przez innych graczy lub komputer. Gracze uczestniczyć będą w trybie cooperative, także z wykorzystaniem internetu. Zrezygnowano z trybów deathmatch i prostej strzelaniny – **Soldner: Secret Wars** kojarzyć się ma z prawdziwą wojną. Oczywiście obsługa specjalistycznego sprzętu (samolotów, helikopterów, pojazdów naziemnych, dział, broni zespołowej) będzie uproszczona, jednakże już przedstawienie skutków ich użycia – maksymalnie realistyczne.

Soldner: Secret Wars to symulacja pola walki, na którą wszyscy miłośnicy współczesnego uzbrojenia oraz sieciowych zmagań powinni niecierpliwie oczekiwać. Będzie to gra inna niż znane do tej pory produkty z tego obszaru zainteresowań, łącząca w sobie wiele elementów z różnych gatunków gier. Światową premierę przewidziano na czerwiec 2003 roku. ❐

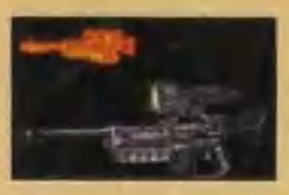
PURGE ONLINE

NARZĘDZIA PERSWAZJI

THE ORDER

ANDROID
695 PLASMA RIFLE
wymagania: Dexterity 15
zniszczenie: duże
przebicie pancerza: duże
szybkostrzelność: doskonała

CYBORG
S.C.R.U.B.
wymagania: Strength 15
zniszczenie: największe
przebicie pancerza: bardzo duże
szybkostrzelność: bardzo mała

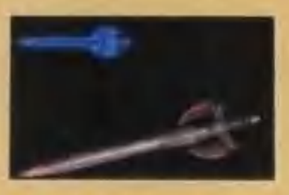


COMMANDO
GAUSS RIFLE
wymagania: Dexterity 15
zniszczenie: bardzo duże
przebicie pancerza: największe
szybkostrzelność: bardzo mała

WASTELANDER
CHEMICAL GRENADE LAUNCHER
wymagania: Strength 15
zniszczenie: największe
przebicie pancerza: słabe
szybkostrzelność: bardzo mała

THE CHOSEN

MAGE
FIREBALL
wymagania: Strength 15
zniszczenie: największe
przebicie pancerza: największe
szybkostrzelność: mała



FIGHTER
DEFENDER
wymagania: Dexterity 15
zniszczenie: bardzo duże
przebicie pancerza: największe
szybkostrzelność: bardzo mała

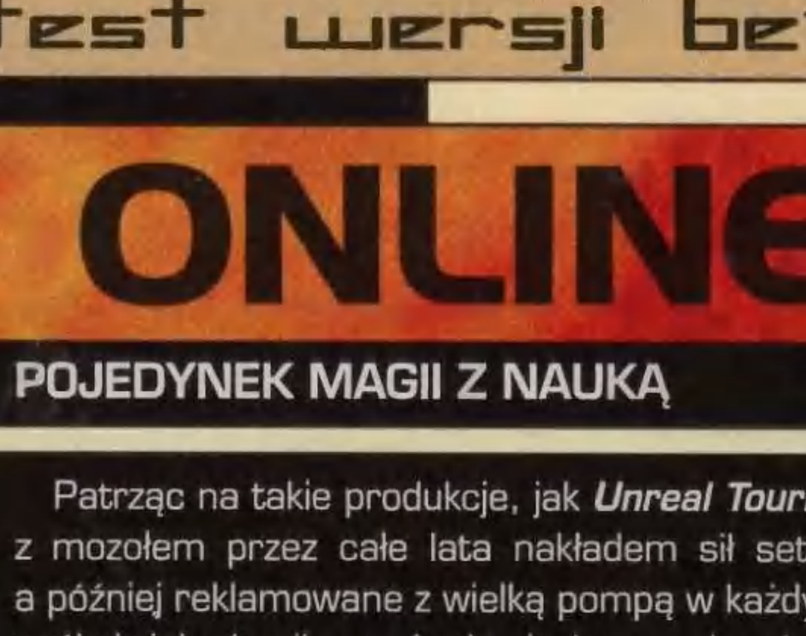
ASSASSIN
VORPAL CROSSBOW
wymagania: Dexterity 15 (Good)
zniszczenie: duże
przebicie pancerza: największe
szybkostrzelność: bardzo mała

MONK
ENERGY KENESIS
wymagania: Strength 15
zniszczenie: bardzo duże
przebicie pancerza: średnie
szybkostrzelność: bardzo mała

POJEDYNEK MAGII Z NAUKĄ

Patrząc na takie produkcje, jak ***Unreal Tournament 2003*** czy ***Doom 3***, tworzone z mozołem przez całe lata nakładem sił setek sowicie opłacanych pracowników, a później reklamowane z wielką pompą w każdym możliwym medium, można odnieść cośkolwiek niemiłe wrażenie, że bez worka pieniędzy i dobrej tuby nagłaśniającej nic się w dziedzinie współczesnych FPP zrobić nie da. **Purge Online** może to złudne wrażenie rozbić w puch.

baRTeS

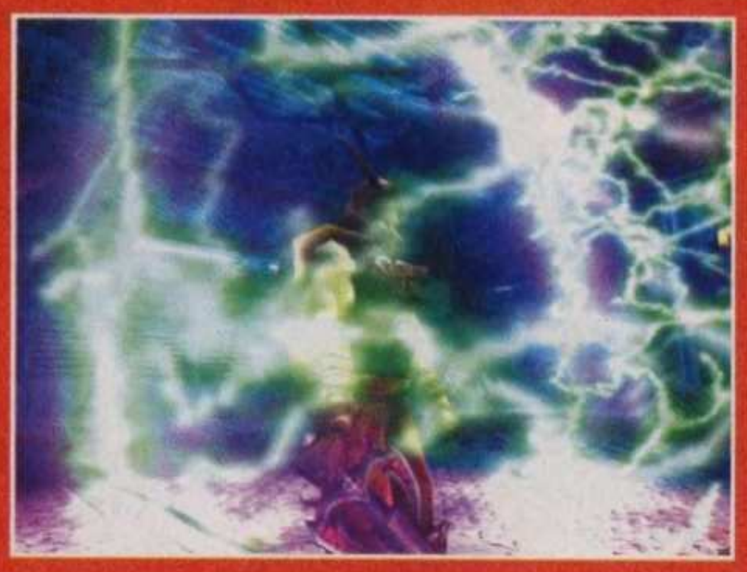


Gra powstaje w studiach amerykańskiej firmy **Freeform Interactive**, o której szczerze mówiąc nigdy wcześniej nic nie słyszałem. Zresztą o samej grze także dowiedziałem się przez zupełny przypadek, przeglądając listę aktualnych betatestów. Ta cisza wokół tytułu jest o tyle dziwna, że amerykańska premiera gry nastąpi jeszcze przed wydrukowaniem tego artykułu. Być może brak rozgłosu w tym miejscu świata wiąże się z faktem, że na chwilę obecną nie wiadomo, czy gra w ogóle ukaże się w Europie.

Zostawmy jednak rozważania marketingowe i przejdźmy do sedna sprawy, rozpoczynając od strony fabularnej **Purge Online**. Akcja gry toczy się w bliżej nieokreślonej przyszłości. W czasach tych nauka osiągnęła po raz kolejny swój „złoty wiek", po ziemi stąpają całe zastępy humanoidów znacznie silniejszych od ludzi. Genetycznie usprawnieni mieszkańcy stanowią The Order, czyli władzę zapewniającą pokój na świecie, ale wedle swoich własnych zasad. Nic zatem dziwnego, iż szybko znaleźli się dysydenci – ludzie skupieni wokół potężnego maga Mabusa, grupa a priori odrzucająca wszystko to, co z nauką i techniką jest związane. W swoim podejściu frakcja ta zaszła tak daleko, że Mabus daje przyzwolenie na użycie czarnej magii. Tym samym rozpoczyna się bezpardonowa wojna, której mroczną uwerturę stanowi zabójstwo Mabusa.

Naprzeciw siebie stają zatem dwie, jakże różnorodne, armie: The Order oraz The Chosen. W **Purge** będziesz musiał opowiedzieć się po jednej ze stron, a walka toczyć się będzie jedynie w sieci globalnej – autorzy nie przewidują obecności choćby zalążka singleplayera. The Order, z takimi przedstawicielami jak android, cyborg, komandos, wastelander, to strona oddająca hołd zdobyczom technologii, podczas gdy The Chosen – a wśród jej szeregów znajdziesz maga, mnicha, zabójcę oraz wojownika - w pojedynkach używają białej broni oraz magii (różnice w podejściu do walki widać wyraźnie w ramce przedstawiającej broń używaną przez poszczególne jednostki). Taki dysonans wymaga rzecz jasna zupełnie innego podejścia do walki: The Order walczą w sposób klasyczny dla gier FPS, podczas gdy znajdując się po drugiej stronie konfliktu możesz odnieść wrażenie, że oto znalazłeś się w grze role-playing.

O grach RPG wspomniałem nie bez kozery, bowiem ich posmak poczujesz nie tylko dzięki typom jednostek i broni występujących po stronie „Wybrańców". Element RPG jest w **Purge Online** bardzo mocno uwypuklony. Podczas bitew każdy gracz zdobywa doświadczenie, które jest dwojakiego rodzaju. Po pierwsze istnieje pula punktów zespołowego doświadczenia, które zdobywa się po wykonaniu wspólnego zadania, na przykład zniszczenia portalu przeciwników (każdy wojownik teamu otrzymuje pewną ilość punktów). Z kolei punkty indywidualnego doświadczenia zyskuje się poprzez zabicie wroga, ura-



towanie (uleczenie) swoich towarzyszy broni, postawienie konstrukcji lub jej naprawienie. Dzięki tym dwóm rodzajom zdobyczy będziesz awansować na wyższe stopnie wtajemniczenia, co nie tylko zwiększy Twoją odporność na atak oraz wzmocni siłę Twoich akcji, ale także pozwoli z czasem otrzymać dostęp do bardziej wyszukanych typów broni. Po zakończeniu pojedynku punkty doświadczenia są redukowane do zera, chyba, że grasz w trybie „persistent battle", gdzie owe punkty są kumulowane.

Spostrzegawczy czytelnicy zauważyli już zapewne ilość dostępnych klas w Purge – jest ich osiem, po cztery na każdą stronę konfliktu. Każda z nich posiada po cztery unikatowe umiejętności, do których dostępu nie ma nikt inny (za to siedem atrybutów dotyczy wszystkich postaci). Nietrudno zatem wywnioskować, że gra wymaga zespołowego podejścia do walki. Niewątpliwie w **Purge** jedyną godną uwagi zabawą są pojedynki drużynowe – walka sam na sam nie ma tu większego sensu. Wynika to zresztą także z rodzaju zadań stawianych przed Tobą podczas walki, równocześnie należy wykonać zadania ofensywne (zniszcz portal wroga), jak i defensywne (obroń swój portal), czego zwyczajnie nie da się osiągnąć w pojedynkę. Tutaj właśnie uderzamy w sedno sprawy: podczas moich kilku nocy spędzonych nad tą grą zaobserwowałem, że póki co niezwykle trudno znaleźć odpowiednią ilość chętnych do gry, którzy ponadto orientowaliby się dokładnie, o co biega w tej grze. Powoduje to drażniące uczucie chaosu, jak w przypadku jednego delikwenta, któremu miałem „zaszczyt" towarzyszyć, a który wiecznie zapominał, że podczas wybuchu ładunku nuklearnego WSZYSTKO wokół zostaje niszczone, no i co i rusz ginął od własnej bomby. Zrzućmy jednak te niedogodności na karb tego, iż miałem do czynienia z mało ludziom znaną wersją – społeczność pewnie z czasem się powiększy. Gorsza sprawa, że serwery, a także niestety i większość graczy, znajdują się po drugiej Atlantyku. Stąd musisz się póki co przygotować na pojedynki o 3-4 nad ranem. Ma to niewątpliwie swoje uroki, choć buży nieco naturalny cykl biologiczny. Wybór należy do Ciebie. Skoro już o serwerach mowa, to słyszałem, że Polacy (i Europejczycy) narzekają na lagi – posiadanie bardzo dobrego łącza jest niezbędne.

Na zakończenie jeszcze słówko o grafice i muzyce. Gra oparta jest na silniku LithTech Talon i graficznie prezentuje się całkiem przyzwoicie. Gdybym miał ją porównywać do jakiejś innej gry, to najprędzej kojarzy mi się ona z ***UT 2003***, ale bez takiej ilości graficznych detali i zbędnych bajerów. Przed respawnem notowałem nakładanie się tekstur, ale poza tym większych bugów nie zaobserwowałem. O muzyce ciężko powiedzieć cokolwiek, ponieważ jej po prostu w **Purge** nie ma, a odgłosy walki, ani nie zachwycają, ani nie denerwują.

Purge zasługuje na uwagę ze względu na to, że jak na produkt wyraźnie niskobudżetowy, próbuje wprowadzić śmiałe pomysły, na przykład połączenie FPS z RPG. Trudno wyrokować w tej chwili, jaka przyszłość czeka grę firmy **Freeform**, ale szkoda by było, gdyby jej obecność nadal przechodziła bez echa. ❐

KONSTRUKCJE

THE ORDER

ION BARRIER
Ściana energetyczna, używana do ochrony własnych portali
Hit Points (HP): 450 - 1250
Klasa pancerza: 10

NANO GENERATOR
Podnosi klasę pancerza wszystkich konstrukcji (własnych wojsk) w swoim zasięgu.
HP: 1000
Klasa pancerza: 10

ANTI-MATTER NUCLEAR BOMB
Powoduje potężny wybuch – to jedyna konstrukcja zdolna do zniszczenia Super Portalu.
HP: 1
Klasa pancerza: 0

THE CHOSEN

GUARDIAN SPIRIT
Podnosi klasę pancerza wszystkich konstrukcji (własnych wojsk) w swoim zasięgu.
HP: 1000
Klasa pancerza: 10

ORACLE
Pozwala na „wallhack" wszystkim przyjaznym jednostkom.
HP: 1000
Klasa pancerza: 10

SHRINE
Powoli uzupełnia amunicję i uzdrawia przyjazne jednostki w swoim zasięgu. Naprawia też konstrukcje.
HP: 1000
Klasa pancerza: 10

BF 1942 - DESERT COMBAT

POWRÓT NA PUSTYNIE IRAKU

Desert Combat to modyfikacja znanej i lubianej gry ***Battlefield 1942***, wydanej w zeszłym roku przez **EA**. Główne atuty tego MODa to duża grywalność, obecność nowoczesnego sprzętu oraz aktualna tematyka, bowiem główni aktorzy widowiska to USA i Irak. Sam program jest jeszcze w fazie testów i przyjdzie nam trochę poczekać na wersję finalną, co nie przeszkadza doskonale bawić się tym, co już jest.

Dark Xenocide

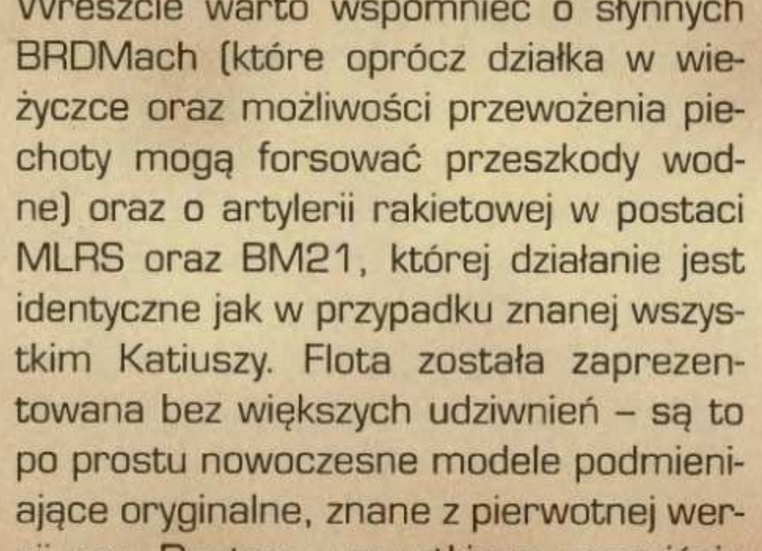
Podczas ładowania każdej z map, masz okazję podziwiać naprawdę ładne fotografie przedstawiające armię i marynarkę USA. Menu gry również otrzymało stosowną oprawę muzyczną oraz film w tle. Rozgrywka toczy się na standardowych mapach ***BF 1942***, jednak autorzy **Desert Combat** zapowiadają własne produkcje dostosowane do nowoczesnego pola walki. W każdym razie na chwilę obecną stare, poczciwe mapki sprawdzają się o dziwo dość dobrze.

Czas napisać parę słów o tym, co dostajesz w ręce już dziś. Oprócz zmienionych dźwięków interesuje nas oczywiście uzbrojenie. Piechota dostała w użytkowanie nowe „zabawki" w postaci nowoczesnych karabinów. Po stronie USA są to: M16A1, M4, M249 SAW, M25 (sniper), MP5, Shotgun Remington 870 oraz SMAW (bazooka). Co ciekawe, inżynierowie dostali do dyspozycji SAW, który przegrzewa się przy dłuższych seriach, ale jest o niebo lepszy od tego, z czym muszą się męczyć w podstawowej wersji ***BF42***. Irak z kolei otrzymał karabiny AK74, AKS74U, Scorpion, Tabuk (sniper), PKM i RPG7. Sprzęt ciężki, czyli czołgi, także posiada swoje aktualne odpowiedniki – USA ujeżdża M1A1 Abrams a ferajna Saddama mknie po polu bitwy T72. Stalowe puszki toczą się ze sporymi prędkościami oraz dysponują automatami ładowniczymi – przynajmniej takie odnosi się wrażenie.

Trajektoria lotu pocisków jest tak płaska, że można bez większych problemów zestrzelić atakujący samolot.

Skoro już jesteśmy przy lotnictwie, to należy wspomnieć, iż pod błękitnym niebem latają Migi 29 oraz F16. Silniki odrzutowe tych samolotów dają im naprawdę szatańską prędkość w porównaniu do tego, co znamy z ***BF42***, duża zdolność manewru oraz uzbrojenie w rakiety to atuty tych myśliwców. Walki powietrzne nabierają nowego kolorytu, gdyż są niezwykle dynamiczne. Niestety zestrzelenie myśliwca wroga niekierowaną rakietą graniczy z cudem, tak więc pozostaje nam stara dobra metoda, czyli palec na spuście działka 20mm. W **DC** polatasz również A10, AC130 – Hercules z działkami Vulcan i haubicą 40mm. Zwolennicy klasycznego zwalczania czołgów zapewne nie odmówią sobie przyjemności znalezienia się w kokpitach AH64 Comanche oraz Mi24 Hind (nadto piechota może podróżować UH60 BlackHawkami). Choć śmigłowce pilotuje się dość niewdzięcznie, to jednak po opanowaniu tej trudnej sztuki można rozpętać prawdziwe piekło na ziemi. W wersji ostatecznej dodane zostaną jeszcze bombowce B1B, Tu160 oraz szturmowy Su25.

Do dyspozycji graczy pozostaje cała gama sprzętu zmechanizowanego – na przykład jeepy zostały zastąpione przez nowoczesne Humvee w różnych wersjach bojowych. Z kolei przeciwlotnicze działka samobieżne Shilka (ZSU) oraz M163 Vulcan oferują przednią zabawę, choć nie są w stanie zniszczyć celów opancerzonych i mają dość duży minimalny kąt podniesienia lufy. Wreszcie warto wspomnieć o słynnych BRDMach (które oprócz działka w wieżyczce oraz możliwości przewożenia piechoty mogą forsować przeszkody wodne) oraz o artylerii rakietowej w postaci MLRS oraz BM21, której działanie jest identyczne jak w przypadku znanej wszystkim Katiuszy. Flota została zaprezentowana bez większych udziwnień – są to po prostu nowoczesne modele podmieniające oryginalne, znane z pierwotnej wersji gry. Do tego wszystkiego oczywiście były potrzebne zmiany modeli oraz umundurowania żołnierzy i muszę przyznać, że zrobiono to naprawdę dobrze.



Całość modu w fazie późnej alfy stoi na bardzo wysokim poziomie, wyższym nawet od części gotowych gier komercyjnych (a trzeba nam przy tym wiedzieć, iż **Desert Combat** będzie modem darmowym). W oczekiwaniu na wersję finalną, proponuję pobawić się wersją alfa (do ściągnięcia pod adresem http://www.desertcombat.com) – serwerów obsługujących tego moda jest sporo. ❐

HOMEPLANET

POWRÓT SYMULACJI W ZEROWEJ GRAWITACJI

Ostatnio ponarzekać można było na niedobór nowatorskich gier związanych z podbojem przestrzeni kosmicznej. Większość aktualnych produkcji to głównie rozwinięcia sprawdzonych pomysłów: wystarczy chociażby wskazać na ***Master of Orion 3***, kolejną część ***Frontiera*** czy ***Freelancera***. Jednakże widać światełko w tunelu, oryginalne i o niedużych wymaganiach sprzętowych – to **Homeplanet**.

Psychooo

W Trzecim tysiącleciu ludzkość podbija wszechświat. Dawna Konfederacja Ziemi, nękana przez ataki piratów, wewnętrznie skłócona i podzielona, rozpada się. Z czasem powstaje dwadzieścia siedem klanów, przejmujących strefy wpływów w pobliżu Układu Słonecznego. Specjalizują się one w różnorodnych technologiach, od biotechnologii, poprzez cybernetykę, na konstrukcji broni kończąc. Zwalczają się one różnymi środkami, często nie wyłączając bezpośrednich akcji przy użyciu dostępnych statków kosmicznych.

W tym momencie rozpoczyna się Twoje zadanie. Wcielasz się w postać jednego z rekrutów klanu systemu Klouto, pełniącego służbę w siłach szybkiego reagowania. **Homeplanet** w swoim założeniu ma być symulatorem kosmicznym o uproszczonym procesie sterowania, dającym maksimum przyjemności z gry przy możliwym minimum wysiłku i zaangażowania w obsługę – zamierzenie to udało się autorom znakomicie osiągnąć. Już pierwsze wrażenia z lotów wskazują na bardzo wierne odwzorowanie zachowań pojazdów i mechaniki prowadzenia. Widać, że twórcom nieobce są zasady fizyki Newtonowskiej – reakcje pilotowanego statku są takie jak samolotu, z tym, że w warunkach zerowej grawitacji.

Gra prezentuje się imponująco, zwłaszcza jeśli przyjrzeć się bliżej arsenałowi. Lasery, działka wielolufowe oraz rakiety kierowane to podstawa wyposażenia; do tego możesz stawiać miny, mylić przeciwnika emiterami zakłóceń, zarówno stacjonarnymi jak i przenośnymi, wypuszczanymi w razie potrzeby. Wszystko odpalane jest lub uruchamiane za pomocą prostych skrótów klawiszowych. Istnieje oczywiście możliwość komunikacji z innymi statkami (obecnie w fazie testów, zresztą jak i całość modułu do gry sieciowej). Można będzie dzięki temu dowodzić oddziałem skrzydłowych, z których część to statki kontrolowane przez komputer, pozostałe przez graczy.

Homeplanet daje możliwość nie tylko sterowania myśliwcami, ale również większymi statkami. Opcja ta jest obecnie w fazie intensywnych testów – pilotowanie krążownika z kilkunastoma działami i wyrzutniami rakiet być może będzie naruszało równowagę gry. W tej grze na pierwszym miejscu postawiono na akcję, odpuszczając sobie równocześnie inne, zdawałoby się niezbędne elementy, jak na przykład grafika, która w **Homeplanet** jest w znacznym stopniu uproszczona. Wykorzystano wszystkie biblioteki dynamiczne obsługujące akceleratory graficzne, ale obiekty statków nie posiadają dużej ilości elementów, złożone są z niewielkiej liczby wieloboków i charakteryzują się brakiem okrągłych części. Daleko **Homeplanet** do ***Freelancera*** czy ***Descenta Freespace***, nie mówiąc o najnowszych symulatorach. Prosty wniosek z tego taki, że gry nie nastawiono na najszybsze maszyny, lecz nieco starsze modele pecetów: Pentium II 266 MHz, 64 MB Ram, podstawowy akcelerator (zaczynając od starszej Rivy, ważny jest standard OpenGL), karta dźwiękowa oraz połączenie internetowe z wykorzystaniem modemu 56kbit to wszystko, by zagrać w **Homeplanet**.

Homeplanet powinien stać się doskonałą propozycją dla fanów symulatorów kosmicznych oraz dla tych, którzy posiadają starszy sprzęt i już długo nie mieli okazji zagrać w nowsze pozycje. Miejmy nadzieję, że tryb multiplayer pomyślnie przejdzie testy i siecowcy także będą mieli okazję zapoznać się z tą grą. ❐

LINKI

- **http://homeplanet.revoltgames.com/**
strona główna gry, ważny patch z najnowszą wersją do pobrania
- **http://www.fileplanet.com/files/110000/119449.shtml**
wersja demo do ściągnięcia

DARK AGE OF CAMELOT

ISTOTA WALKI REALM VS REALM

W niniejszym artykule pragniemy scharakteryzować pokrótce walkę RvR w **Dark Age of Camelot** oraz podzielić się z Wami najcenniejszymi poradami i trikami stosowanymi przez weteranów tej gry. Tekst ten pomoże Ci rozwiązać wiele problemów związanych z pierwszymi krokami w grze, jak i uniknąć kłopotów podczas walki na poziomie „królestwo przeciwko królestwu".

Beast

Już na wstępie warto wspomnieć o walce z graczami z innych realmów, czyli o PvP (player Vs player) w **DAoC**. Nie jest to bynajmniej jeden z tych aspektów gry, które można by przemilczeć – tak po prawdzie to PvP stanowi jej esencję i główny cel. Jeśli zatem zdecydowanie przedkładasz niezbyt stresującą walkę z potworami generowanymi przez komputer nad walkę z innymi graczami, to dokładnie przemyśl, czy warto zabierać się za tę pozycję, bowiem po osiągnięciu 50 poziomu (co zajmuje graczowi zazwyczaj około 2-3 miesięcy) nie ma w tej grze już nic interesującego do robienia poza PvP. Owszem, można rozwijać „crafting", wybierać się na polowania na „legendarne" potwory, realizować się poprzez działalność w gildii ale to wszystko jedynie dodatki. Tymczasem celem nadrzędnym gry jest nieustająca walka w obronie Twojego realmu.

Nie przejmuj się przesadnie, nawet jeśli PvP dotąd nie było Twoją mocną stroną. Autorzy **Dark Age of Camelot** zadbali, żeby gracze SAMI chcieli włączyć się w zmagania z innymi realmami, co moim skromnym zdaniem jest ich największym osiągnięciem. Efekt ten osiągnięto na różne sposoby, o których poniżej:

1. Duża różnorodność profesji. Stworzono pewne klasy postaci dla ludzi, których nie tyle bawi zadawanie ran, co wyciąganie kolegów z opresji (np. leczący i wskrzeszający klerycy, magowie skupiający się na „kontrolowaniu pola walki" – czyli krępowaniu ruchów przeciwnika). Inne klasy przeznaczone są dla tak zwanych „lone wolfs", czyli polujących solo zabójców i łuczników, czatujących w ukryciu na ofiarę i atakujących w najmniej spodziewanym momencie, ludzi lubiących walkę „w pełnym słońcu" (zakuci w blachy rycerze) lub potęgę destrukcyjnej magii (wizards).

2. Uniemożliwiono (z jednym wyjątkiem, o którym niżej) walkę z członkami własnego realmu. W efekcie cały czas masz świadomość, że ze strony swoich ziomków możesz spodziewać się głupoty, skąpstwa, brawury i tym podobnych cech, ale nigdy nie zaznasz wrogich działań, ciosu w plecy. Innymi słowy, przedstawiciele tego samego realmu są jak jedna wielka rodzina.

3. Wolno natomiast POJEDYNKOWAĆ SIĘ z członkiem własnego realmu, jeśli obie strony się na to zgodzą (ciekawe rozwiązanie, jeśli chodzi o trening, sprawdzenie różnorodnych taktyk oraz organizację turniejów).

4. Walka RvR ma określony cel. Najcenniejszą rzeczą dla realmu jest posiadanie relikwii, które zwiększają efektywność czarów, obrażeń podczas walki itd. I tak na przykład, jeśli realm posiada wszystkie trzy relikwie, to siły obrażenia zadawane przez wszystkich członków realmu wzrastają o 20%, a to już bardzo dużo. Nie będę wchodził w szczegóły tego, jak w praktyce wyglądają takie wojny, dość powiedzieć, że znajdziesz tu wszystko: obleganie zamków, tarany, katapulty, bitwy, podchody, zwiadowcy, zasadzki. Słabsze i mniej liczne, ale dobrze zorganizowane realmy – na naszym serwerze jest to Midgard – potrafią zorganizować zaskakujący rajd chociażby o 5 rano i pod nieobecność większości graczy Albionu przejąć relikwie. Z drugiej strony Albion jest w stanie prowadzić inwazję na Hibernię przez dwie i pół doby (czasu rzeczywistego) praktycznie non-stop, by w końcu zmęczyć przeciwnika ciągłymi szturmami i wykorzystać pierwszą nadarzającą się okazję do przejęcia relikwii.

Uczestnicząc w tych wydarzeniach, każdy gracz prędzej czy później zaczyna się identyfikować ze swoim realmem i doświadcza podobnych emocji, jak podczas najlepszych sesji RPG. Nie da się tego porównać z najlepiej nawet napisanymi scenariuszami questów, bo tu „przygoda" jest wypadkową działań innych graczy i każda niemal sytuacja staje się niepowtarzalna.

5. Ubocznym efektem walk PvP w **DAoC** jest... dalszy rozwój postaci. Zabijanie wrogich graczy owocuje pewną ilością „Realm Points" (w skrócie „RP"), a te z kolei wpływają na Twoją „Realm Rank" – czyli ranga, lub jak kto woli, stopień zaawansowania.

Poza sprawami prestiżowymi, takimi jak nadanie tytułów, tym, że strażnicy NPC Ci salutują (no i sławą wśród innych graczy), ranga w Realmie daje możliwość nabycia specjalnych umiejętności niedostępnych postaciom, które nie uczestniczą w PvP. Mogą to być umiejętności działające pasywnie, na przykład zwiększenie szansy na zadanie krytycznych obrażeń przeciwnikowi lub odporność na dany rodzaj magii, albo aktywne – pełne uleczenie postaci, której to umiejętności można użyć raz na 30 minut, przywołanie potężnego potwora i tym podobne. Droga do nabycia tych zdolności jest ciernista – maksymalną rangę „10" uzyskała jak do tej pory JEDNA osoba. Zważywszy na to, że gra działa już półtora roku i uczestniczą w niej setki tysięcy graczy, to chyba owa trudność jest możliwa do wyobrażenia.

Podsumowując, RvR w **DAoC** stanowi istotny krok do przodu w stosunku do innych gier MMORPG. W tej grze bitwy między królestwami to motor napędzający machinę rozgrywki. Rozbudowany system walki oraz różnorodność klas dostarczy każdemu graczowi wiele godzin wspaniałej rozrywki i niezapomnianych wrażeń. ❐

10 PRZYKAZAŃ
POCZĄTKUJĄCEGO WOJOWNIKA

Rady wylistowane poniżej warto wziąć sobie do serca, nawiasem mówiąc część z nich ma zastosowanie także i w innych grach MMORPG.

1. Wybierając postać nie kieruj się tym, co w danej chwili jest na topie, tylko graj taką postacią, jaka odpowiada Twojemu stylowi gry. Biorąc za przykład Albion, klasy zdefiniować można by wedle następującego schematu:
– Infiltrator, Scout: coś dla ludzi lubiących spokojną i solową grę (te postacie, dzięki umiejętności skradania się potrafią dużo zdziałać w pojedynkę). Nie zabijają przeciwników masowo, ale dzięki cierpliwości i wytrwałości potrafią zaskoczyć i wyłączyć z gry nawet przeciwnika dużo mocniejszego od siebie.
– Minstrel: podstawowym atutem tej postaci jest niesamowita szybkość – jeśli jesteś dobry w grach pokroju Quake, to ta klasa powinna Ci się spodobać.
– Armsman, Mercenary, Friar, Paladyn, Reaver: postacie dla lubiących grę zespołową, charakteryzuje je duża wytrzymałość i odporność na ciosy.
– Wizard, Theurg, Cabalist, Sorcerer, Nekromanta: zadający masę obrażeń magowie, którzy niestety też giną szybko i bardzo często.
– Kleryk: jego powołaniem jest leczenie a nie zadawanie ran, ma bardzo małe możliwości gry w pojedynkę.

2. Zanim zaczniesz grać daną postacią, poczytaj jak najwięcej na jej temat, dowiedz się, jakie są alternatywne drogi rozwoju jej specjalizacji i jak to się sprawdza w praktyce (polecam rozmowy z innymi graczami). Pamiętaj, że sam wybór profesji to jedno, a specjalizacja to zupełnie odrębna sprawa. I tak na przykład można stworzyć Sorcerera, który potrafi walczyć praktycznie tylko za pomocą opanowanego potwora, a z drugiej strony można też wyszkolić takiego, który w ogóle nie potrafi przywoływać, za to czarami „direct damage" uderza równie mocno jak Wizard.

3. Skup się raczej na jednej, maksymalnie dwóch postaciach. Tworzenie i granie ośmioma postaciami równocześnie może i brzmi ciekawie, ale generalnie im dalej zachodzisz w *DAoC*, tym ciekawiej. Ergo: nie zamykaj się w getcie newbie.

4. Zdobądź znajomych, przyłącz się do jakiejś gildii. Pomocy, jakiej mogą Ci udzielić inni gracze, nie da się przecenić.

5. Dbaj o ekwipunek. Wyposażenie w tej grze (pancerze, bronie, klejnoty) ma dla wielu klas znaczenie kluczowe. Jeśli z jakiś powodów Cię nie stać na nowy sprzęt, poproś o pomoc przyjaciół.

6. Staraj się grać z grupach. Bywa to czasami frustrujące, ale dopiero grając w grupie widać pełnię możliwości tej gry. Naucz się jak najszybciej, jaka jest Twoja funkcja w grupie, stosuj się do zaleceń lidera grupy i nie bądź chciwy: jeśli po zabiciu potwora dostałeś przedmiot, który Ci się nie przyda, na przykład jako kleryk dostałeś łuk, oddaj go innemu członkowi grupy, który może go używać.

7. Pomagaj innym. Nie ma nic bardziej frustrującego dla gracza, którego ciało poniewiera się na ziemi niż armia kleryków przebiegających obok i ignorujących go. Jeśli słyszysz czyjeś rozpaczliwe krzyki, a możesz pomóc – pomagaj (oczywiście nie namawiam Cię do samobójczych akcji, ale często naprawdę niewiele potrzeba, by komuś uratować życie i zyskać jego wdzięczność).

8. Pamiętaj, że grasz z żywymi ludźmi, którzy zapamiętają Twoje zachowanie w każdej sytuacji. Unikaj sytuacji konfliktowych, bo zrazić możesz do siebie nie tylko tę jednę osobę, ale nawet i całą jego gildię.

9. Jeśli grasz sam lub w małej grupie, dobrze dobieraj cele. To, że jesteś w stanie zabić „pomarańczowego" potwora (tym kolorem oznaczane są potwory odrobinę lepsze niż Twoja postać) nie znaczy, że są one najbardziej sensownym celem. Często jest tak, że w czasie, jaki na to poświęcasz (walka + odpoczynek na regenerację sił) mógłbyś zabić 2 „żółte" potwory, (czyli o takim samym poziomie, co Twój) lub 4 „niebieskie" (słabsze od Ciebie), co dałoby Ci więcej doświadczenia i kasy, a ryzyko śmierci byłoby o wiele mniejsze.

10. Baw się dobrze. Jeśli gra nagle staje się dla Ciebie męcząca, to być może wybrałeś złą postać.

ZAŚLUBINY

EWOLUCJE PODNIEBNE W AMERYKAŃSKIM STYLU

Microsoft Combat Flight Simulator 3 wszedł przebojem na rynek gier symulacyjnych, toteż nic dziwnego, że w Arenie Online zainteresowaliśmy się tym produktem pod kątem zabawy sieciowej. Program oferuje trzy tryby rozgrywki multiplayer: dogfight, team dogfight oraz mission. W trakcie przeprowadzanych testów, wykonywaliśmy loty próbne oraz bojowe każdą z oferowanych przez autorów maszyn. Poniżej przedstawiamy Wam efekt naszych zmagań: statystyki oraz uwagi dotyczące zachowywania się poszczególnych samolotów podczas podniebnych bojów.

1. USA

B-26 C, G

– Niezależnie od tego, który z wariantów Marudera wybierzesz do podniebnych wojaży, musisz się liczyć z faktem, że fatalna zwrotność tej maszyny uniemożliwia jakikolwiek „dogfight" z myśliwcami. Mimo, iż B-26 jest najeżony stanowiskami broni pokładowej, stanowi on niezmiernie łatwy łup dla szybkich samolotów wroga, a więc jedynym ratunkiem jest salwowanie się ucieczką.

P-38 J, P

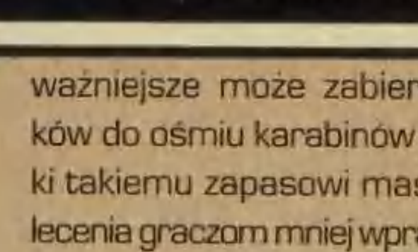
– Walka kołowa Lightingiem wymaga wiele wprawy w pilotażu. Jest to maszyna ciężka i opornie reagująca na stery, dlatego wdawanie się w pojedynek z jednosilnikowymi myśliwcami nie jest zbyt dobrym pomysłem. Najlepszą metodą walki jest szybki i skuteczny atak, tak by nieprzyjaciel został przy pierwszej serii zestrzelony. W innym wypadku należy skorzystać z mocy dwóch silników, dzięki którym „trzydziestka ósemka" dysponuje znacznym przyśpieszeniem, i czym prędzej czmychnąć z pola widzenia wroga.

P-47 D, D25

– Thunderbolt jest maszyną łatwą w pilotażu i dobrze sprawującą się w walce kołowej, choć nie jest to tak zwrotny samolot, jak lżejsze myśliwce. Posiada dobre parametry wznoszenia i co najważniejsze może zabierać aż 3400 pocisków do ośmiu karabinów maszynowych. Dzięki takiemu zapasowi maszyna jest godną polecenia graczom mniej wprawionym w strzelaniu.

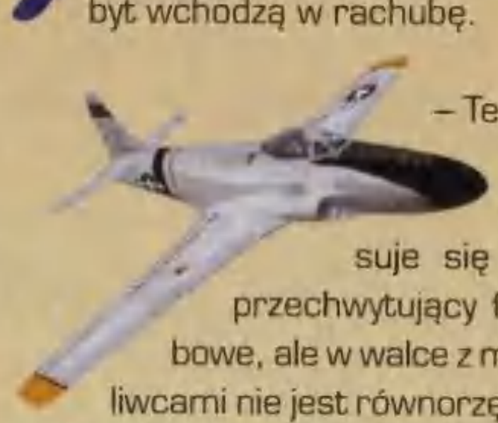
P-51 B, D

– Szybki i niebywale zwinny Mustang jest jednym z lepszych samolotów myśliwskich w tej grze. Wersje B i D różnią się nie tylko liczbą broni pokładowej oraz zabieranej amunicji, ale również tym, że ten drugi posiada silniejszą jednostkę napędową, pozwalającą na szybsze wznoszenie się.



P-55 A

– Doskonała zwrotność, duża szybkość oraz stosunkowo silne uzbrojenie są głównymi atutami Ascendera. Jego wadą jest niewielki zapas amunicji oraz „paliwożerność", przez co dłuższe pojedynki powietrzne niezbyt wchodzą w rachubę.



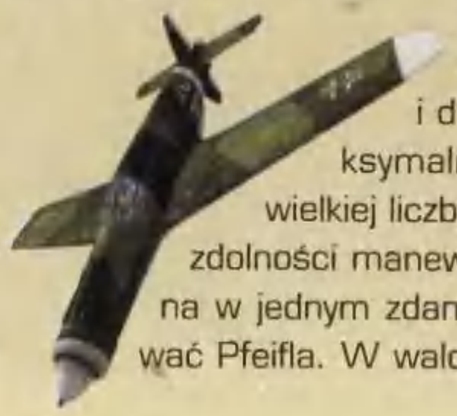
P-80 A

– Ten amerykański odrzutowiec doskonale spisuje się jako samolot przechwytujący formacje bombowe, ale w walce z mniejszymi myśliwcami nie jest równorzędnym przeciwnikiem. Duża szybkość jest jego wadą, a silnik odrzutowy potrzebuje czasu na nadanie mu odpowiedniego przyśpieszenia.

2. NIEMCY

BF 109 G-10, G-6

– „Sto dziewiątka" charakteryzuje się dobrymi właściwościami pilotażowymi i znacznym uzbrojeniem. Dzięki możliwości wzbogacenia paliwa mieszanką metanolu, silnik zwiększa swą moc, pozwalając wyciągnąć z tej konstrukcji jeszcze więcej, aniżeli spodziewaliby się tego rywale.

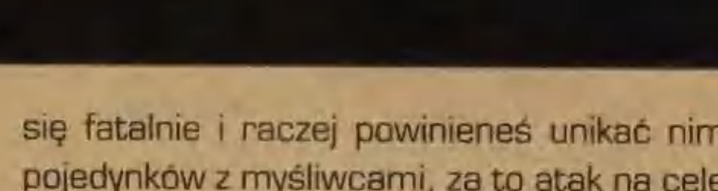


Do 335 A-1, B-2

– Silne uzbrojenie i duża szybkość maksymalna kosztem niewielkiej liczby amunicji i słabej zdolności manewrowej – tak można w jednym zdaniu scharakteryzować Pfeifla. W walce kołowej spisuje się fatalnie i raczej powinieneś unikać nim pojedynków z myśliwcami, za to atak na cele naziemne i bombowce to przy jego użyciu czysta przyjemność.

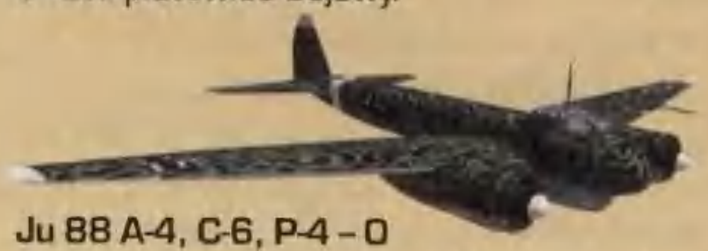
FW 190 A-5, A-8

– Focke Wulf jest najlepszą maszyną typowo myśliwską występującą w grze po stronie Luftwaffe. Doskonała zwrotność i silne uzbrojenie w postaci karabinów maszynowych oraz działek powoduje, że nawet słabsi piloci mogą poczuć się pewniej podczas podniebnych bojów.



Go 229 A

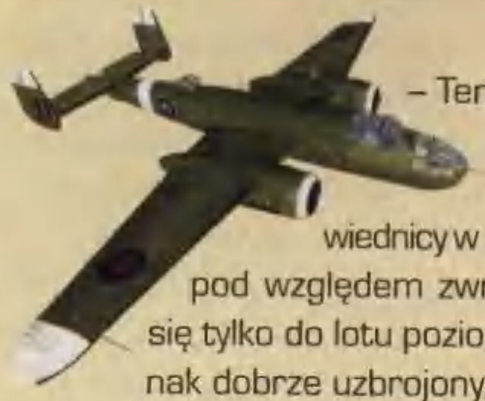
– Nietypowa sylwetka nie powinna nikogo zmylić, zatem jeśli planujesz poważny pojedynek powietrzny to jak ognia wystrzegaj się pilotowania tej maszyny! Zestrzelenie Gotha w walce kołowej przez niewielki nawet myśliwiec nie jest niczym szczególnym, ani rzadko spotykanym. Mimo, iż jest to szybki i silnie uzbrojony samolot, to jednak jego zwrotność przypomina bardziej lot rzuconej cegły, aniżeli płatowiec bojowy.



Ju 88 A-4, C-6, P-4 – O

– walce kołowej tym średnim bombowcem w ogóle nie masz co marzyć, za to można go z powodzeniem używać do zwalczania innych bombowców. Silne uzbrojenie strzeleckie pozwala na nawiązanie walki pod warunkiem, iż przeciwnik zostanie zestrzelony przy pierwszym ataku. W przeciwnym razie, gdy dochodzi do pojedynków prędkościowych, masz nikłe szanse na dogonienie wroga.

3. WIELKA BRYTANIA



B-25 C, H, J

– Ten średni bombowiec, podobnie jak jego odpowiednicy w Luftwaffe i USAF, pod względem zwrotności nadaje się tylko do lotu poziomego. Jest jednak dobrze uzbrojony, co gwarantuje stosunkowo skuteczną obronę przed myśliwcami (o ile atakują w pojedynkę). Wersja H wyposażona jest w działo 75 mm, dzięki któremu ataki na cele naziemne i nawodne zyskują zupełnie nowy, skuteczny wymiar.

Z BRONIĄ

	NAZWA	MANEWROWOŚĆ	SZYBKOŚĆ MAX. km/h	WZNOSZENIE m/min.	UZBROJENIE STRZELECKIE
USA	B-26 C	2	455	305	12 x 12,5mm
	B-26 G	2	455	305	12 x 12,5mm
	P-38 J	7	666	870	4 x 12,5mm, 1 x 20mm
	P-38 L	7	666	870	4 x 12,5mm, 1 x 20mm
	P-47 P	9	689	950	3 x 12,5mm
	P-47 D25	9	689	950	8 x 12,5mm
	P-51 B	13	708	847	4 x 12,5mm
	P-51 D	13	703	952	6 x 12,5mm
	P-55 A	16	815	1066	2 x 12,5mm, 2 x 20mm
	P-80 A	6	898	1270	6 x 12,5mm
NIEMCY	BF-109 G-10	8	689	1005	2 x 13mm, 1 x 30mm
	BF-109 G-10	8	623	1005	2 x 13mm, 1 x 20mm lub 1 x 30mm
	Do-335 A-1	7	764	769	2 x 15mm, 1 x 30mm
	Do 335 B-2	7	764	769	2 x 20mm, 2 x 30mm
	FW-190 A-5	9	634	716	2 x 7,9mm, 4 x 20mm
	FW-190 A-8	9	656	716	2 x 13mm, 4 x 20mm
	Go-229 A	4	977	1320	4 x 30mm
	Ju-88 A-4	3	470	539	3 x 7,92mm, 2 x 13mm
	Ju-88 C-6	3	470	539	3 x 7,9mm, 1 x 13mm, 3 x 20mm
	Ju-88 P-4	3	470	539	3 x 7,9mm, 1 x 13mm, 3 x 20mm
	Me-262 A-1A	4	869	1200	4 x 30mm
	Me-262 A-1A/U4	4	869	1200	1 x 50mm
	Me-262 A-2A	4	869	1200	2 x 30mm
WIELKA BRYTANIA	B-25 C	3	457	373	5 x 12,5mm
	B-25 H	3	438	338	14 x 12,5mm, 1 x 75mm
	B-25 J	3	438	338	18 x 12,5mm
	Mosquito IV	7	611	518	-
	Mosquito VI	7	611	570	4 x 0.303 cala, 4 x 20mm
	Mosquito XVIII	7	611	570	4 x 0.303 cala, 1 x 57mm
	Spitfire IXC	10	650	952	4 x 0.303 cala, 2 x 20mm
	Spitfire IXE	10	650	952	2 x 12,5mm, 2 x 20mm
	Tempest V	10	700	914	4 x 20mm
	Typhoon IB	5	652	774	4 x 20mm
	Vampire I	6	869	1280	4 x 20mm

Mosquito IV, VI, XVIII – Wersja IV nie posiada żadnego uzbrojenia pokładowego poza zabieranym ładunkiem bomb lub rakiet, przeto pojedynki powietrzne najlepiej rozstrzygać za pomocą... natychmiastowej ucieczki. Pozostałe dwa warianty są doskonale uzbrojone (Mk. XVIII posiada nawet działko 57mm) i można nimi nawiązać równorzędną walkę z odrzutowcami lub bombowcami.

Spitfire IX C, E – Doskonała, powietrzna „maszyna do zabijania". W grze **CFS 3** zwrotnością ustępuje jedynie Mustangowi, ale dzięki dwóm działkom 20 mm przewyższa ów model siłą ognia. Pilotowanie Spitfire'a to czysta przyjemność mimo, iż konstrukcja jest wrażliwa na ostrzał i samolot szybko może ulec zniszczeniu.

Tempest V – Równie zwrotny myśliwiec jak opisany poprzednik, z jeszcze potężniejszym uzbrojeniem a mianowicie z czterema „dwudziestkami". Niestety do każdej z nich zabiera 140 sztuk amunicji, co daje łącznie 560 sztuk. W pojedynku powietrznym przy udziale wielu maszyn, może to stanowić zbyt małą liczbę. Wówczas należy wykorzystać jego szybkość i oddalić się w bezpieczne miejsce.

Typhoon I B – Wolniejszy i mniej zwrotny od Tempesta, Typhoon posiada jednak identyczne uzbrojenie jak tamten model. W walce powietrznej przeciwko Me-109 ma szanse na uzyskanie zestrzelenia, jednak przychodzi to z reguły z trudem. Mustang, Spitfire czy FW-190 stanowią dla niego bardzo realne zagrożenie i najlepiej wówczas stoczyć pojedynek na bardzo niskim pułapie, gdzie tamte samoloty nie będą miały wystarczająco dużo okazji, by się wykazać.

Vampire I – Jako przeciwnik dla bombowców lub myśliwców odrzutowych jest to pojazd idealny, jednak gdy do walki staną mniejsze i zwrotniejsze myśliwce wówczas najlepiej wykorzystać duży ciąg silnika i zmusić przeciwnika do walki w pionie. Maszyna posiada hamulce aerodynamiczne, co pozwala szybko zredukować prędkość, a tym samym zmniejszyć promień skrętu (długi promień to mankament innych odrzutowców). ❐

POWRÓT LEGENDY

http://www.maluchsim.boo.pl/

Obecnie niemal wszystkie gry, w których pierwsze skrzypce grają samochody, dają Ci do dyspozycji pojazdy marzeń, takie jak Ferrari czy Lamborgini. Jednak nikt się do tej pory nie pokusił o oddaniu hołdu autu, które jeszcze kilkanaście lat temu było marzeniem prawie każdego Polaka. Cacko to było warte początkowo kilkanaście miesięcznych pensji i posiadało sportowe cechy: głośny silnik, mało miejsca z tyłu, niezbyt duży komfort jazdy i silnik umieszczony przy tylnej osi. Mowa oczywiście o najsłynniejszym polskim pojeździe – czyli „Maluchu" i jego dwudziestu czterech koniach mechanicznych zwartych i gotowych do rajdowych akcji oraz minucie potrzebnej do osiągnięcia „setki"

Fakt pozostaje faktem, że Fiat 126p zmotoryzował Polskę, do 1993 roku wyprodukowano trzy miliony egzemplarzy tego „jeździdełka"

No i wreszcie pojawiła się szansa na trwały pomnik nestora polskich szos – Mateusz Ryczko, student Politechniki Warszawskiej, postanowił przenieść „Malucha" w świat wirtualny. Produ-

cent-amator tworzy grę „Maluch sim", która jest symulacją owego kultowego pojazdu. Program cały czas jest rozwijany, a dokładnie w momencie powstawania tego tekstu dostępna jest wersja 0.39, umożliwiająca jazdę trzema typami pojazdu po dwóch trasach. Na razie w tej wczesnej wersji „beta" na trasie nie uświadczysz przeciwników, podczas zderzenia auto po prostu staje w miejscu, a dźwięk nie stoi na zbyt wysokim poziomie. Mimo to, gra sprawi zapewne dużo przyjemności wszystkim tym, którzy czują sentyment do pociesznego automobilu. ❐

LEGENDA ZA DARMO!

http://rockstargames.com/classics/ – wielkość pliku – 328 MB

Ostatnimi czasy nie ustaje napływająca fala „złotych kolekcji", hitów sprzed lat sprzedawanych za śmieszne pieniądze. Zgodnie z owym trendem, a nawet wychodząc o krok przed szereg, firma **Rockstar Games** postanowiła udostępnić pierwszą część swej legendarnej gry **GTA** zupełnie za darmo, do ściągnięcia w Internecie. Jest to sposób na promocję tytułów w stylu, jaki rozsmakowanym w łakomych kaskach graczom najbardziej odpowiada.

Muszę przyznać, że ominęła mnie pierwsza gorączka spowodowana ukazaniem się **GTA** w 1997 roku. Wielu miłośników gier zachwycało się wówczas tą świetną, acz specyficzną, grą, jednak mój ówczesny sprzęt (prehistoryczne 486 66 MHz), nie zachęcał do testowania nowości ze względu na znaczny niedobór mocy.

GTA zaoferowała nowatorską rozgrywkę, nie przypominającą właściwie niczego, co pojawiało się na rynku wcześniej. Gracze otrzymali wraz z odpaleniem tego tytułu naprawdę duże lokacje, ekscytujące pościgi policyjne z czarnym charakterem – graczem – w roli głównej. **GTA** cechowała się prostą grafiką 3D będącą kompromisem między jak największą użytecznością, a atrakcyjnością wizualną (widok kamery z lotu ptaka). Wersja dostępna obecnie została przystosowana do pracy z najnowszymi systemami operacyjnymi **Microsoftu** i standardem bibliotek graficznych DirectX w najnowszej wersji.

Wydanie **GTA** z roku 2003 z pewnością nie ma prawa zostać nazwane „ochłapem"

rzuconym tłuszczy spragnionej rozgrywki, **Grand Theft Auto** w tej wersji to nie jest kolejna próba wypchnięcia tytułu, który nie przynosi już zysku. W wersję A.D. 2003 włożono kawał pracy tak, aby nie mogły wystąpić jakiekolwiek problemy na najnowszych komputerach.

Jest to jednocześnie zapowiedź kolejnych klasyków wydawanych przez **Rockstar** pod wspólnym szyldem „Rockstar Classics", co można łatwo wywnioskować z opisu „Volume One: Grand Theft Auto". Miejmy nadzieję, że inne firmy pójdą za tym, jakże słusznym i godnym naśladowania, przykładem i uraczą nas w niedalekiej przyszłości podobnymi prezentami. ❐

THE X GAMES #1

**SPECJALNY WYDZIAŁ FBI,
NIETYPOWE METODY,
DZIWNE SPRAWY,
NAJGORSI AGENCI**

POLECENIE SŁUŻBOWE BYŁO DOŚĆ JEDNOZNACZNE. INDIANA JONES ZAGINĄŁ, A MY MUSIELIŚMY DOSTARCZYĆ GO Z POWROTEM DO GRY– NAJLEPIEJ ŻYWEGO.

ZACZĘLIŚMY OD PRZESZUKANIA NAJBARDZIEJ OCZYWISTYCH MIEJSC

Z RÓŻNYM POWODZENIEM

LUB ZUPEŁNIE BEZ

POSTAWILIŚMY NA POWIĄZANIA INDYEGO:

ŚWIĄTYNIĘ GŁUPOTY

DOŁĄCZYLIŚMY SIĘ NAWET DO OSTATNIEJ KRUCJATY

POTRZEBA NAM BYŁO JAKIEJŚ PODPOWIEDZI, DOBREGO ŚLADU CZY TROPU...

SCENARIUSZ: SUJELCH RYSUNKI: DZIABDZIAK

rozwiązania

Dewgar

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Splinter Cell, to gra, która wymaga raczej działania w ukryciu, niż otwartej walki z tabunami wrogów. Dzięki poniższemu poradnikowi, postaramy się przeprowadzić Ciebie w miarę bezboleśnie przez wszystkie poziomy gry. Bądź cichy i skuteczny. Świat tego oczekuje...

MISJA 1 POLICE STATION

Pierwsza z misji ma charakter niemal treningowy. Pamiętaj tylko, aby nie szarżować. Zaczynasz na dziedzińcu gruzińskiej posesji. Miłe otoczenie, choć za bramą przechadzają się ponure typy. Przeczekawszy, aż patrolujący ulicę ominie bramę, szybciutko podbiegnij do drabiny przy jednej ze ścian budynku. Teraz skok i można się wspinać na dach. Znajdziesz tam mały właz, który należy otworzyć. wskocz do otworzonego tunelu i idź nim do samego końca. W ślepym zaułku, w rogu znajduje się rynna, z której należy skorzystać, aby wspiąć się na dach. Tam podejść musisz pod przewód biegnący ku domowi po drugiej stronie ulicy. Następnie chwytasz go i fruuuu! – z impetem wpadasz przez okno. Zaczyna być gorąco, zgodnie z instrukcjami wybiegasz z pokoju, następnie z powrotem na korytarz, przez pokój po drugiej stronie korytarza omijasz płonącą część i wbiegasz na klatkę schodową, a nią w dół. Korytarz piętro niżej blokuje ogień, chwyć się biegnącej przy suficie rury i z podciągniętymi nogami przesuń się nad płomieniami. Następnie znowu w górę – uważaj na ogień. W pokoju po lewej stronie leży ranny agent. Wysłuchaj dialogu i uciekaj z pokoju drugimi drzwiami. Następny pokój pełen jest dymu, więc zanim tam wejdziesz nałóż gogle, kucnij i strzel w szklany sufit. Po chwili bezpiecznie możesz przebiec przez pokój. Następne drzwi i znajdziesz się na antresoli. Przykucając przebiegnij przez antresolę, przeskocz na drugą i po cichu przejdź nią do końca. Na balkonie zajdź strażnika i walnij go w czaszkę. Drugi buszuje w pokojach – najwygodniej jest zaczaić się przy drzwiach i kiedy będzie wychodził unieszkodliwić go. W pierwszym pokoju użyj kompa, w łazience znajduje się apteczka. W ostatnim pokoju odsuń obraz i użyj komputera. Kod do drzwi to 091772. Na balkonie po lewej stronie po linie na dach i przez drzwi do szybu windy. Po linach spuść się na jej dach i otwórz właz. Z piwnicy wychodzi na balkon. Na ulicy dwóch policjantów, w głębi ulicy na balkonie strażnik, a za rogiem następny patrolujący przeciwnik. Przekradnij się do schodów za plecami strażników, chwyć się balustrady i na rękach omiń miejsce gdzie stoją. Potem zeskok w zacieniony zaułek. Zestrzel lampy i przekradnij się do kolejnych schodów. Po przejściu nimi znajdziesz się na dużym oświetlonym placyku. Przekradnij się do przeciwległego rogu. Za zielonym parkanem znajduje się przejście do pomieszczenia z amunicją, apteczką i kompem. Użyj go a dostaniesz kod 5929. Teraz uliczką, wygasiwszy latarnie do zaułka z kontenerem na śmieci. Wskocz na niego, stań twarzą do muru przy ścianie, skok i jeszcze raz skok. Sam odbije się od ściany i wskoczy na mur. Drzwi do komisariatu otwiera kod, który ostatnio zdobyłeś. Poczekaj aż strażnik wejdzie do swojego pokoju. Przy ścianach przykucając obejdź pokój, gdzie policjant przyjmuje zgłoszenie przestępstwa i wejdź po schodach na piętro. Obezwładnij dwóch policjantów w sporej sali i jednego w pomieszczeniu po prawej. Z komputera otrzymasz informacje o numerze odznaki Grinkova. W pokoju najbardziej na lewo znajduje się amunicja. Wróć na parter, otwórz główne drzwi i podbiegnij do samochodu.

MISJA 2 DEFENSE MINISTRY

Zaczep linę o komin i zjedź aż do otwartego okna. W zaciemnionej części obezwładnij strażnika. Rozbij kamerę nad drzwiami. Za nimi korytarz z dwoma strażnikami. Można się z nimi rozprawić na różne sposoby. Zasłonić się jednym, ogłuszyć go i zastrzelić drugiego, lub zaczaić się, odciągnąć spacerującego w cień i tam go ogłuszyć, po czym spokojnie zakraść się do drugiego. Wejdź w drzwi po lewej stronie, schodami na górę po apteczkę i możesz schodzić do garażu. Po drodze musisz unieszkodliwić strzałami ze schodów dwie kamery na półpiętrach. W garażu również są kamery, ale nie musisz się nimi przejmować. Wystarczy przejść pod ścianą. Kierowca stoi za potrzebą w najciemniejszym zaułku, więc łatwo go zaskoczyć. Porozmawiaj z nim i możesz wracać. Na korytarzu z dwoma „nieaktywnymi" już strażnikami, wejdź w drzwi po prawej – uwaga nad samymi drzwiami jest kamera! Po rozprawieniu się z nią użyj kompa i otwórz drzwi na balkon. Z balkonu po rynnie do okna na drugiej stronie budynku. W kuchni po obejrzeniu zabawnej scenki, zakradnij się do kucharza i ogłusz go ciosem pięści. Drugiego musisz dopaść zanim uruchomi alarm. W sąsiednim ciemnym pokoju zaczaj się na spacerującego strażnika i też walnij go w łepetynę. Wszystkie ciała schowaj do zamrażarki. Na dole musisz rozprawić się po cichu jeszcze z dwoma strażnikami. Kiedy użyjesz kompa, na antresolę wejdzie pułkownik i będzie kierował się do kuchni. Nie można go tak po prostu ogłuszyć. Najlepiej dopaść go w pomieszczeniu przy kuchni, pamiętaj żeby zgasić światła i po ciemku obezwładnić pułkownika. Zejdź z nim na dół i użyj na skanerze siatkówki. Nad następnymi drzwiami znajduje się kamera. Po wyjściu bądź gotowy aby użyć mikrofon. Wyjmij go, następnie domyślnie „E" i nakieruj go na windę, naciskając „fire". Po nagraniu musisz dostać się na drugą stronę dziedzińca. Najlepiej zestrzelić lampy po jednej stronie, a kiedy strażnicy zbiegną się, aby zobaczyć co się tam dzieje - przebiec newralgiczny odcinek. W pomieszczeniu za drzwiami na wprost znajduje się apteczka. Po bluszczu wespnij się na piętro do uchylonego okna i wskocz przez nie. Za moment nadjadą strażnicy, tak więc musisz szybko schować się w małym pomieszczeniu obok windy. Sondą upewnij się że żołnierze przeszli korytarz, wskocz do windy i na górę. Od razu spenetruj pomieszczenie po lewej stronie i podejdź do przeszklonych drzwi. Zaczaj się przy nich przy ścianie. Gdy żołnierz otworzy drzwi zastrzel go i zanim się zamkną przejdź przez nie. W pokoju najbardziej odległym przebywa trzech żołnierzy, szkoda marnować amunicję. Wejdź do małego pokoiku z apteczką i drabiną. Po niej dostaniesz się na dach. Zahacz linę o komin. Zjeżdżając na niej rozbij okno

wskakując do pokoju z żołnierzem - zastrzel go. Koniecznie zabierz granat. Po użycia kompa, do pokoju wbiegnie trzech żołnierzy. Wykorzystaj granat. Jeszcze raz skorzystaj z komputera. Teraz czas na ucieczkę. Z pokoju skieruj się w lewo i w dół po schodach. Musisz się spieszyć. Po wybiegnięciu na dach, natychmiast zeskocz z niego zaczepiając się rękoma. Kiedy na dachu zostanie tylko jeden goniący Ciebie sołdat, przesuń się na wprost szybu windy. Wskocz do niego chwytając się rury. Po niej zjedź do garażu, gdzie czeka na Ciebie samochód.

MISJA 3 OIL REFINERY

Drabiną na górę. Później po rurze. Następnie chwyć mniejszą rurę, podciągnij się i przejdź nad przeszkodą. Potem skocz na rurę biegnącą po prawej stronie i przejdź dalej. Znowu znajdziesz się nad dużą rurą. Zjedź po linie biegnącej po prawej stronie. Po wybuchu, znowu wdrap się na dużą rurę. Wejdź do niej i pozostaje Ci tylko jeden kierunek marszu.

Na platformie po drabinie po prawej stronie, na górę. Wskocz na trap, którym przeszli technicy z obstawą. Śledząc ich trzymaj się nieco z tyłu. Kiedy opuszczą pierwsze pomieszczenie wejdź do niego i zabierz apteczkę. Po wybuchu musisz dostać się za zamknięte drzwi z zewnątrz. Wejdź na skrzynię, z niej po linie, przez zbite okno. Ścigaj technika aż do łodzi, którą przypłynął.

MISJA 4 CIA HQ

Misja bardzo nieprzyjemna. Nie dość, że nie możesz nikogo skrzywdzić, to dodatkowo wymagana jest całkowita dyskrecja. Biegiem ruszasz pod płotem na drugi kraniec placu i w stronę ogrodzonego agregatora. Przez płot, na agregator i lewy parapet. Prawa okiennica da się uchylić, o ile dobrze się ustawisz na parapecie. Teraz możesz przejść przez wyłączone jeszcze turbiny. W pomieszczeniu zeskocz po cichu z platformy i wejdź na siatkę. Poczekaj aż technik znajdzie się pod Tobą i zeskocz na niego. Korytarzem aż do kamery – na szczęście wolno się ona przesuwa – i na schody. Wyczekaj moment, aż strażnik znajdujący się u szczytów schodów odwróci się i powoli wejdź schodami (uwaga na głośne stąpanie). Powinieneś zakraść się do niego w momencie, gdy będzie u kresu swego patrolu – obezwładnij go, odciągnij i ogłusz. Schodami w dół i w pierwsze drzwi po prawej. Zbierz ze stołu gadżety. Teraz w zależności – czy masz ambicję aby zostawiać same nieruchome ciała za sobą, czy też nie – możesz:

a) Wejść do pokoju naprzeciwko, obejść stół, wyłączyć światło i ogłuszyć strażnika, który chce je włączyć, następnie znowu wyłączyć i sprowadzić do parteru następnego. Potem wyjść przez drzwi przy kontakcie i "uśpić" dwóch kolejnych.

b) Przejść przez drzwi po prawej stronie i w dużym pomieszczeniu poczekać aż jeden ze strażników odjedzie windą, po czym ogłuszyć drugiego stojącego przy windzie. Wejść do windy i zjechać na dół. Potrzebna będzie moja ulubiona zabawka w arsenale Sama - karabin sK. W korytarzu poczekaj aż technik przejdzie z pierwszego pokoju po prawej do pomieszczenia naprzeciwko i ogłusz go. Wejdź do pokoiku, z którego wyszedł i użyj kompa. Kod do głównego serwera to 2019. Po głównym korytarzu przechadza się strażnik - wyeliminuj go. Na skrzyżowaniu w lewo i do końca. W pokoju ucisz strażnika, a z małego pomieszczenia weź apteczkę. Teraz z powrotem korytarzem. Technik podchodzi do drzwi z zamkiem elektronicznym i wraca do swojej kanciapy. Po drodze go ogłusz. Z kanciapy weź wytrych. Na końcu wyeliminuj strażnika w pokoju naprzeciwko drzwi z zamkiem elektronicznym, zabierz kod 7687. Teraz możesz otworzyć drzwi. Za nimi dwaj technicy – obaj do wyciszenia. W kolejnym pomieszczeniu komp i kod 110598. W piwnicy obejdź po cichu pierwszego pracownika, daj w dziób drugiemu, który jest bliżej włącznika alarmu, a następnie przyłóż temu ominiętemu wcześniej. Schodkami na górę i możesz zabrać karabin oraz dodatki. Kolejne wyzwanie to uzyskanie dostępu do głównego serwera. Naprzeciwko przeszklonych drzwi do serwera spaceruje strażnik ogłusz go sS lub Ra. To samo z drugim spacerującym korytarzem. Teraz spokojnie przejdź korytarzem i otwórz prawe drzwi – 2019. Na dole uspokój technika, a w głównym pomieszczeniu drugiego. Użyj terminalu. Teraz z powrotem na główny korytarz i w lewo. Z drugiej toalety weź apteczkę. Zakradnij się pod okno w pokoju ze strażnikiem i ogłusz go sS. Wejdź przez okno, zabierz mu apteczkę. Przed Tobą duże pomieszczenie z kamerami, których nie da się uszkodzić. Zestrzel lampy i wyeliminuj strażników. Teraz prosto i schodami w dół. Zestrzel lampę – kamera Cię nie dostrzeże – i użyj kodu 110700. Posłuchaj gadki agenta i ogłusz go, gdy pójdzie po napój. Na strzelnicy zabierz flary, możesz zobaczyć jak działa automatyczny karabin, idź do windy. W kolejnym pokoju przeczekaj rozmowę, najpierw zajmij się łażącym chłopakiem, a później tym, który siedzi. Poczekaj aż pokój 508 będzie pusty i wejdź do niego. Zwiedź także 509 i użyj kompa. Teraz trudna część. Na rogu korytarza siedzi strażnik pod pancerną kamerą. Możesz go ustrzelić sS, albo zostawić go w spokoju i przekraść się przez salę projekcyjną. Podążaj za celem. W pokoju 501 wyeliminuj dwóch pracowników i użyj kompa. Da ci to kod do następnych drzwi 0614. prosto do palarni, tam ogłusz cel, następnie oczyść sobie drogę - ogłusz strażnika, zejdź w dół i przez drzwi po prawej zejdź do kolejnego pomieszczenia. Spokojnie wyeliminuj technika i strażnika. Dalej dwóch kolejnych na zewnątrz budynku – przydatne Ra lub sS. Ostatni strażnik zajęty jest rozmową z Twoimi kumplami przy ciężarówce, zakradnij się do niego i ogłusz go. teraz wystarczy zanieść do ciężarówki cel.

MISJA 5 KALINATEK

Prawdziwa rzeźnia. Tu musisz zabijać żeby przeżyć. Pamiętaj o zasadzie - strzał tylko w głowę, bo amunicja jest cennym dobrem. Zaczynasz w garażu. Pobiegnij prosto i wykończ pierwszego przeciwnika. Z kanciapy weź apteczkę. Na klatce następny, więc drzwi otwieraj ze spluwą w garści. Na wyższym poziomie trzy trupy do „zrobienia" i apteczka przy schodach. Przez okno na zewnątrz. Skocz na kontener i po linie przejdź na dźwig. Teraz przeskocz na dach i zaczep linę o komin. Zjedź na dół - po drodze możesz ustrzelić trzech najemników w pokoju. Rozbij szklany dach korytarza i wskocz do niego. Za chwilę wyjdzie wróg, więc potraktuj go odpowiednio i zabierz kod 97531. Wejdź do Kalinateku i masz wybór:

a) Bitwa. Najemnicy wchodzą drzwiami naprzeciwko i stoją za rogiem. Użyj kodu wejdź do pomieszczenia, przez ciemny magazynek wyjdziesz na tyły trójki wrogów, a potem ustrzelisz dwóch wchodzących przez drzwi. Wróć do pomieszczenia z kodem i zabierz amunicję.

b) Wejdź do pomieszczenia z elektronicznym zamkiem, zabierz amunicję. Wejdź do ciemnego magazynu obok i do kanału wentylacyjnego – ominiesz trzech strażników. Tak czy inaczej jesteś w pokoju z ak-

KODY DO ELEKTRONICZNYCH ZAMKÓW

Misja	Miejsce	Kod
I	Pokój z obrazem	091759
	Do budynku policji	29
IV	Kod do serwera	2019
	Kod do pokoju obok dystrybutorów napojów	7687
	Kod do drzwi przy komputerze	110598
	Kod do pokoju z kamerą	110700
	Kod do korytarza prowadzącego do palarni	0614
V	Kod do pokoju strażników	97531
	Kod do drzwi na drodze do archiwum	33575
VIII	Pierwszy kod widoczny za pomocą gogli noktowizyjnych	1436
	Kody prowadzące do Feironga	1456, 1834 i 7921
IX	Kod do bramy ogrodu	2126
	Kod do drzwi holu	70021

warium, zgaś światło i strzel w kuloodporną szybę. Trzech najemników przybiegnie po kolei i rozwalisz ich w drzwiach. Z pomieszczenia po prawej stronie zabierz apteczkę i biegnij do otwartej windy na końcu korytarza. Po wyjściu z windy schowaj się za załomem po lewej stronie, przeczekaj strzelaninę i pędem na drugi koniec korytarza, tam zaczaj się na dwóch najemników. Zabierz granaty ze stolika i idź dalej korytarzem. Zaczekaj na dwóch następnych najemników i ustrzel ich. Zabierz apteczkę z pokoju po prawej stronie, w głębi korytarza. Wróć, rozbrój miny i porozmawiaj z pracownikami Kalinateku. Masz 2 minuty 30 sekund na rozbrojenie bomby. Kod do drzwi to 33575. Teraz slalom między bombami. Otwórz archiwum, przeskocz przez skrzynie i rozbrój bombę. Wyjdź i kieruj się na lewo. W dużej sali dwóch niemilców. Teraz schodami za mównicą, po lewej stronie w dół, załatw trzech strażników i pamiętaj żeby zabrać amunicję, granaty, apteczkę i użyć przełącznika. Z powrotem do dużej sali – najemnik ma kod do drzwi na piętro – 1250. Na górze dwóch najemników w oszklonym pokoju, apteczka w medycznym pokoju i w końcu security room. Teraz schodami na górę, zanim najemnicy włączą światło – rzuć między nich granat. W toalecie kanałem wentylacyjnym przejdź do drugiej, ustrzel najemnika i pogadaj z Ivanem. W magazynach na samym wstępie trójkę konwersujących najemników potraktuj granatem. Po skrzyniach przeskocz ścianę, zabij dwóch następnych i zabierz dwie apteczki oraz amunicję. Kolejne pomieszczenie – trzech do odstrzelenia. Po drabinie wejdź do boksu, w którym są dwie apteczki. Następne pomieszczenie i kolejnych trzech drabów – uważaj szczególnie na tego w oknie, ponieważ ma niemiłą skłonność rzucania granatami. Wejdź po schodach na górę, po lewej stronie w pomieszczeniu jest amunicja. Dalej jest prosto, w co drugim pomieszczeniu amunicja. W końcu, po przerywniku filmowym, ostatnie starcie. Zestrzel najemnika, który wspina się po drabinie i w trybie snajperskim drugiego czającego się na rusztowaniu.

MISJA 6 CHINESE EMBASSY

Nie możesz nikogo zabić, więc niektóre miejsca mogą być uciążliwe do przejścia. Pierwszego żołnierza obezwładniasz zakradając się do niego, a drugiego po zestrzeleniu żarówki nad kontenerem ze śmieciami. Potem w lewo, po drabinie na balkon. Widzisz balkon po drugiej stronie ulicy? Z cienia ustrzel żarówkę, które go oświetla. Teraz po linie na zaciemniony balkon, zestrzel lampiony na ulicy i po drabinie zejdź na dół. Przemknij koło żołnierzy, na skrzyżowaniu w lewo i na druga stronę, za płotem znajduje się zejście do kanałów. Tam musisz ominąć albo ogłuszyć trzech żołnierzy, jeden jest maruderem, co należy wykorzystać, a dwóch pozostałych albo wywabić do ciemnego zaułka, albo ogłuszyć z dystansu. Po wyjściu z kanałów schowaj się od razu za kotarę. Poczekaj aż spacerujący strażnik oddali się, „wyłącz" stojącego przy blokadzie, a potem tego spacerującego. Teraz po rusztowaniu aż do wyłamanego okna, potem po słupie na piętro i oto oczekujący na Ciebie „kontakt". Po rozmowie podejdź do krawędzi dachu i zaczep o komin linę. Na dole podejdź do wyłamanych drzwi i poczekaj na żołnierza. Ogłusz go. Teraz ulicą pobiegnij aż do rusztowań, wejdź na nie, pohałasuj i poczekaj aż do rusztowania zbliży się następny żołnierz. Skocz na niego – to niezawodna metoda wyłączająca ze świata przytomnych. Teraz spokojnie możesz pobiec ulicą, aż do zaułka po lewej stronie, wejdź po drabinie, przebiegnij przez balkon i zeskocz na następnego żołnierza. W tym momencie musisz się spiąć do biegu i gonić za ciężarówką, która ma wjechać na teren ambasady. Szybko obiegnij ją i pochylony schowaj się pod tą, która już stoi na placu. Kiedy patrolujący żołnierz oddali się, przebiegnij schylony do oświetlonego na czerwono załamania budynku. Wam poczekaj na żołnierza z psem i ogłusz ich za pomocą sS. Dalsza cześć misji to kaszka z mleczkiem. Przygotuj mikrofon i podbiegnij do zacienionego miejsca na trawniku, między oczkiem wodnym, a bramą główną. Nagraj rozmowę prowadzoną w pokoju, a potem w samochodzie. Pozostaje Ci tylko opuścić teren ambasady. Przy budynku, pod drzwiami głównymi przebiegnij do muru i po rynnie wespnij się na mur. Na ulicy czeka samochód.

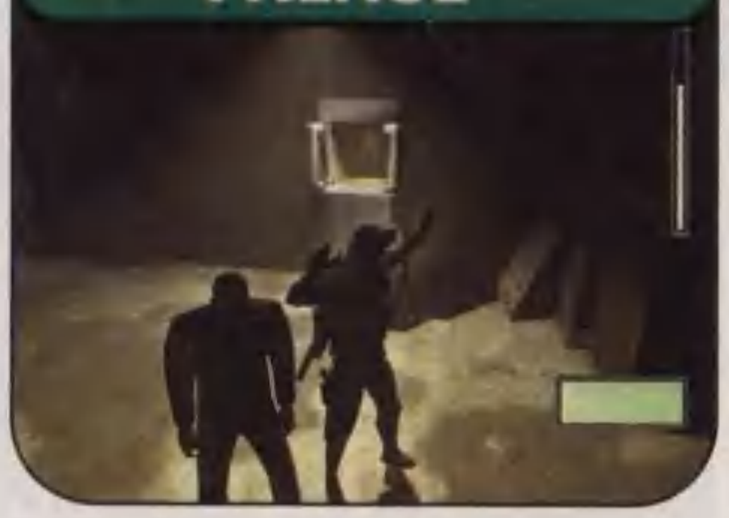
MISJA 7 ABATTOIR

Na samym wstępie rozstrzelaj trzech żołnierzy, potem pędem do muru, wskocz na beczki i sam mur. Załatw kolejnego żołnierza, który będzie wchodził do komórki. Weź z niej apteczkę i użyj kompa. Ciężki etap przed Tobą – pole minowe. Widać je po założeniu termicznych gogli. Istnieje kilka ścieżek. Zanim zabierzesz się do forsowania pola zabij dwóch żołnierzy na antresolach, reflektorów nie da się ustrzelić. Po przejściu pola wejdź do pomieszczenia po prawej stronie, zabierz apteczkę, wskocz na kontener na wprost wejścia. Z rozbiegu skocz z niego na gzyms i powtórz odbicie w locie. Sam złapie rękoma gzyms. Wyjdziesz na dach. Antena jest na drugim jego krańcu. Przechodź po betonowych elementach uważając na to, kiedy zapala się baner. Końcowy etap przejdź po linie. Kiedy wyłączysz antenę, pobiegnij do drzwi w ścianie po prawej stronie. Zaraz wyjdzie nimi dwóch żołnierzy. Schodami zbiegnij w dół. Idź w stronę komputera, ale poruszaj się tylko, kiedy nie słyszysz dźwięku. Za beczkami ukryta jest mina. Rozbrój ją, weź granaty i miny. Wróć po schodach i wejdź w drzwi po lewej stronie. Wyjdziesz na antresolę nad ohydną toaletą. Strzel w ścianę, a zbiegnie się trójka sołdatów do odstrzału. Zabierz apteczkę. Z pokoju na końcu korytarza zabierz amunicję, przejdź przez drzwi na korytarzu i zeskocz do kanałów wentylacyjnych, potem wespnij się po rurze i w końcu znajdziesz się nad żołnierzami, których należy zabić. Teraz zabawny fragment – zamrażarka. Dzięki goglom przeciwnicy są bez szans, karabiny maszynowe obiegaj, masz dużo apteczek (jedna w przedostatnim pomieszczeniu zamrażarki). W ostatnim pomieszczeniu zejdź do kanałów – wejście znajduje się na końcu, po lewej stronie. Po wyjściu z kanałów zestrzel lampy, weź apteczkę i zastrzel wchodzącego po schodach sołdata. Schodami w dół, użyj przełącznika przy kanale, a podniesie się klapa blokująca drogę. Wskocz do kanału i przejdź do stajni. Pierwsze pomieszczenie stajni powinno stać się składzikiem na ciała. Zbij wszystkie lampy, zbierz flary i po kolei eliminuj żołnierzy. Automaty wyłączaj przechodząc na ich „tyły" po półkach znajdujących się przy ścianach. Po wyjściu z pomieszczeń z boksami, długi korytarz. Kiedy zbliżysz się do załomu korytarza wyjdą zza niego dwaj żołnierze. Dalej po prawej stronie duże pomieszczenie z boksami i komórkami, gdzie przetrzymywani są więźniowie. Zabierz amunicję po lewej stronie przy wejściu, apteczkę przy automatycznych karabinach. Rozbij lampy, zaminuj przegrodę centralną, najbliższą wejścia i pogadaj z zakładnikami. Teraz nastąpi szturm. Część żołnierzy zabiją miny, z resztą rozprawisz się osobiście. Na koniec pojawi się Grinko, ale nie jest wymagającym przeciwnikiem.

MISJA 8 CHINESE EMBASSY

Głównym wejściem do restauracji, zastrzel dwóch posilających się wojaków, w kuchni ogłusz kucharza. Drabiną w lewym kącie od wejścia do kuchni, na górę, dalej na dach, rozbij żarówkę i zastrzel żołnierza po drugiej stronie kładki. Na balkon, po rynnie wespnij się do liny, po niej zjedziesz do gzymsu na budynku ambasady. Przejdź na rękach do jego końca, potem wejdź w lukę między ścianami i wskocz przez otwór do ambasady. Prosto do pokoju z apteczką, przez rozbitą ścianę, „przylgnij" do dziurawej ściany i przesuń się do szybu windy. Zjedź po linie i powtórz manewr w przyciśnięciem się do ściany. W sąsiednim pokoju żołnierze niszczą kompy, wyjrzyj zza węgła i ustrzel jednego, a później kolejnych, którzy nadbiegną. Zbierz łupy, użyj komputerów i następnego w sąsiednim pomieszczeniu. W magazynie po prawej stronie korytarza znajdują się dwie apteczki. Schodami w górę, w holu na piętrze dwóch żołnierzy – można ich bez kłopotu zlikwidować ze schodów, podobnie zresztą, jak kamerę skierowaną na drzwi. Dalej korytarzem wejdź w pierwsze drzwi, przejdź przez pokój, a w drugim zabij dwóch śpiących żołnierzy i weź apteczkę. Wróć na korytarz tą samą drogą i rozbij lampy, wejdź do najdalszego pokoju. Pojawi się dwóch niemilców, poczekaj aż wbiją kod i zabij ich. Właściwy kod zobaczysz na klawiaturze przy użyciu termowizyjnych gogli. Dla leniwych podaję – 1436. Otwórz drzwi, ale nie wchodź do wielkiego holu. Wskocz na półkę, przejdź nią i wskocz na balkon. Zmień ustawienia karabinu, a nie będziesz musiał użerać się z dwoma wojakami. Przy ścianie, za karabinem, przez hol biegnie rura – wskocz na nią i przejdź za drugą flagę. Pojawi się oficer, który zeskanuje swoją siatkówkę, aby wpuścić drugiego wojaka. Przesuń się z podwiniętymi nogami nad balustradą, zmuś oficera do otwarcia drzwi i zastrzel żołnierza w pokoju. Otwórz okno i zeskocz na dziedziniec. Na placu obok jest trzech wojaków i piesek – można ich obejść kanałem po prawej stronie. Dalej wejście do magazynu ze strażnikiem i kamerą. W magazynach kręci się kilku wojaków, ale nie są oni groźni. Pamiętaj tylko, aby nie przegapić amunicji i apteczki, która leży na stole w małym, przejściowym pokoju. W drugiej hali po pakach wejdź na trap biegnący do następnego pomieszczenia. Biegiem aż do miejsca, z którego będziesz mógł strzelić w dystrybutor między dwiema ciężarówkami. Teraz w dół schodami, otwórz właz usytuowany niedaleko schodów. W korytarzu od razu ustrzel żołnierza i zbij kilka lamp w pobliżu miejsca, gdzie zakręca korytarz. Poczekaj, aż zbliżający się oficer zawróci wezwany prze radio. Szybko za nim, po drodze weź ze ściany apteczkę. Kolejne drzwi otwierają kody 1456, 1834 i 7921. Jeśli będziesz zbytnio zwlekał, misja zostanie zakończona niepowodzeniem. W końcu pokój Feironga. Unikaj jego strzałów, co nie jest zbyt trudne, po czym złap, przesłuchaj i użyj dla wydobycia danych z komputera. Następnie wybiegnij z pokoju, a wybuch otworzy Ci drogę ucieczki, w końcu otwórz okno i znajdziesz się w ogrodzie gdzie czeka śmigłowiec.

MISJA 9 PRESIDENTIAL PALACE



Początek nie jest miły. Podwójny skok, potem zeskok w trzech etapach, znowu w górę. Dalej z rozbiegu podwójny skok bokiem do rynny i wspinasz się po niej do góry. skok w prawą stronę (klawisz kierunku i skok). Po poziomej rynnie, platformie, następnej rynnie i gzymsie, w końcu skok w prawo. Dalej długi zwykły skok, przejście zwisem i w końcu rynna prowadząca na szczyt. Gdy się już wdrapiesz na górę, pobiegnij na lewo do samej wieży i rozstrzelaj wszystkich strażników i psa. Potem na samej krawędzi przebiegnij do drugiej wieży i zastrzel strażnika stojącego na szczycie baszty, przy której przed chwilą stałeś. Zabierz łupy z ciał. Kod dostępu do bramy ogrodu to 2126. Unikając szperaczy przejdź przez ogród, zastrzel strażnika, otwórz bramę, po lewej stronie otwórz okno do piwnicy i wejdź do budynku. Zabierz apteczki z piwnicy i pokoju wyżej. Duże pomieszczenie przed Tobą dzielą wiązki promieni alarmowych. Rozbij kilka lamp. Nie ruszaj ich, tylko weź wytrych z pokoju na wprost wejścia. Wróć do dużej sali i wystrzelaj strażników. Przejdź przez drzwi, którymi weszli. Schody są zabezpieczone wiązkami, więc chwyć gzyms antresoli, przesuń się nim i wejdź na piętro prze balustradę. Za drzwiami hol, z dwoma oficerami i dwoma „antyterrorystami". Zacznij od tego spacerującego najwyżej. On też ma kod do drzwi prowadzących na korytarz - 70021. Zaraz za drzwiami przy ścianie na dół po apteczkę. Wróć, zgaś lampy i rozstrzelaj czterech wrogów – pamiętaj, że antyterrorystę musisz trafić w twarz lub kark, aby zabić jednym strzałem. Z głównego korytarza w lewo, zgaś światła, albo zakłóć kamerę, w przejściu do biblioteki uważaj na promienie. Użyj komputera, z sąsiedniego pokoju weź apteczkę. Wróć na główny korytarz i idź prosto. W następnym korytarzu weź amunicję i apteczkę, zastrzel trzech antyterrorystów i zjedź windą. Od razu czeka Ciebie ciężka walka. Z biblioteki zejdź do piwnicy i „pogadaj" z Nikoladze. Za chwilę najgorsza walka z grupą elitarnych żołnierzy. Do biblioteki, na koniec dziedzińca, po rynnie na krużganek. Zastrzel Nikoladze z krużganka i uciekaj drzwiami, które masz za sobą. W dół, przez jadalnię, prosto do ogrodu.

Gratulacje, właśnie uratowałeś świat. ❐

ZRÓB TO, SAM

- ***Podstawą sukcesu jest właściwe wykorzystanie cienia. Pamiętaj że w ciemnościach tylko ty masz noktowizor.***
- ***Aby misje wykonywać „po cichu", należy przenosić ciała do odludnych pomieszczeń, w których rozbiłeś wszystkie lampy.***
- ***Oszczędzaj amunicję – jeden strzał w głowę wroga to ideał.***
- ***Korzystaj z trybu snajperskiego.***
- ***Używaj gadżetów.***
- ***Zawsze poruszaj się pochylony.***
- ***Jeśli gdzieś nie możesz doskoczyć, użyj podwójnego skoku.***
- ***Spokojnie przyjrzyj się trasom strażników.***
- ***Pamiętaj, że ilość alarmów, które możesz wywołać, jest limitowana – dlatego ukrywaj ciała i zabezpieczaj zaciemnione magazyny minami.***
- ***Ogłuszyć przeciwnika można skacząc na niego.***
- ***Wywabiaj przeciwników rzucając butelkami, puszkami, etc.***
- ***Kiedy skaczesz używaj klawisza kucania, aby Sam wylądował bezgłośnie.***
- ***Pamiętaj, że miny możesz zdetonować strzelając do nich, ale jeśli je rozbroisz, to możesz je wykorzystać.***

rozwiązania

Mariusz Puzynowicz

SIM CITY 4

Czwarta część gry Sim City nie należy do najłatwiejszych. O ile osoby mające kontakt z wcześniejszymi częściami programu, powinny sobie poradzić z piętrzącymi się problemami, o tyle nowicjusze na fotelu burmistrza mogą mieć poważne tarapaty w sprawnym zarządzaniu miastem. Postaram się więc pomóc właśnie takim osobom w piastowaniu tej niewdzięcznej i jakże interesującej zarazem funkcji.

Na początku muszę zaznaczyć, że wariantów gry w Sim City 4 jest całe mnóstwo. Jedni preferują miasteczka z nastawieniem na produkcje rolniczą, inni kładą nacisk na brak przestępczości w mieście, a jeszcze inni lubią kiedy rozumy ich mieszkańców są ostre niczym brzytwa. Postaram się opisać w miarę krótki sposób jak stworzyć miasto w którym: przemysł jest bardzo zaawansowany, Simowie są dobrze wykształceni, na ulicach panuje umiarkowany ruch, a miasto nie jest nękane przestępczością.

PORZĄDEK MUSI BYĆ

Ważne jest to, w jaki sposób rozmieszczasz strefy. Po pierwsze staraj się unikać mieszania się ich, bo to marnotrawstwo pieniędzy i zaniżanie wartości terenu. Teren pod rozwój przemysłu staraj się wyznaczać z dala od stref mieszkalnych. Podobnie jest z handlem, przy czym usługodawcom należy zapewnić w miarę bliski dostęp do mieszkańców, co powoduje przypływ klienteli. Dlatego proponuję tworzenie swoistych enklaw ekonomicznych w miejscach zamieszkanych przez dużą liczbę ludności. Właśnie w ten sposób handel i usługi nabiorą wiatru w żagle. Istotną rzeczą jest także to, aby nie budować stref o niskiej gęstości zabudowy, ponieważ w miarę rozwoju miasta i tak będziesz zmuszony do wymiany ich na strefy o większej zwartości budynków. Dlatego najlepiej od razu zacząć wyznaczać wyłącznie tereny, gdzie w przyszłości powstaną wysokie biurowce i apartamenty. Pamiętaj o tworzeniu gęstej sieci połączeń między różnymi strefami. Skróci to dojazd mieszkańców do pracy oraz do centrów handlowych. Staraj się otaczać budynki drogami tylko z dwóch stron, dwie pozostałe pozostaw na budowę w przyszłości przystanków autobusowych, stacji metra oraz sadzenie drzew, które zmniejszają smog w mieście. Nie buduj zwykłych dróg bo szkoda na nie marnować pieniędzy. Co prawda są one tańsze w utrzymaniu i początkowo nie widać żadnej różnicy pomiędzy nimi a szosami, jednak kiedy miasto się rozwinie widać, że przepustowość obu tras różni się. Jeżeli budowałeś zwykłe drogi, zmuszony będziesz je wtedy wymienić. Także połączenia z sąsiadami to świetna alternatywa dla Simów, którzy nie mogą znaleźć pracy w swoim mieście. Kiedy posiadasz już duże miasto, rozważ budowę autostrady bo jej przepustowość jest imponująca i potrafi rozładować niejeden korek. Zwracaj tylko uwagę na to gdzie ją stawiasz, bo szczytem marnotrawienia publicznych pieniędzy będzie wybudowanie drogi, z której mieszkańcy nie będą mieli pożytku.

Kiedy korki uliczne i smog osiągną apogeum, zacznij rozważać budowę transportu zbiorowego. Przystanki autobusowe stawiaj w newralgicznych miejscach miasta, ponieważ w przeciwnym wypadku ludność nie będzie z nich korzystać i cały Twój wysiłek pójdzie na marne, a przy okazji znowu zmarnujesz trochę publicznego grosza. Kiedy jednak te zabiegi nie przyniosą spodziewanego efektu, pora na środek ostateczny jakim jest budowa metra. Jest ono niesamowicie drogie oraz niesamowicie skuteczne. Obowiązuje tu ta sama zasada, jak przy komunikacji autobusowej – buduj stacje w odpowiednim miejscu, gdyż w przeciwnym wypadku Simowie nie skorzystają z „atrakcji" dla nich przygotowanej. Muszę także nadmienić, że nie warto zbytnio oszczędzać na budżecie komunikacji publicznej, gdyż zaskakująco szybko pracownicy wymienionych instytucji wyjdą na ulicę domagać się swoich praw. Oni strajkują, komunikacja stoi, smog i korki rosną, ludność jest niezadowolona, a wszystkie pretensje kierowane są do Ciebie. Jednym słowem budżet przeznaczony na transport mieszkańców zostaw w spokoju.

SZKLANKA CHLEBA DLA KAŻDEGO

Sprawą podstawową powinno być dla Ciebie dostarczenie miastu odpowiedniej ilości wody, prądu oraz wywóz śmieci. Bacznie obserwuj wykresy dotyczące zapotrzebowań miasta i szybko reaguj na wszelkie zmiany. Nie dopuszczaj do przerw w dostawach prądu i wody – nie jest to mile widziane przez ludność. Wykorzystanie wytworzonej energii elektrycznej i wody nie powinno przekraczać 90%, bo jeszcze chwila i zaczną się problemy z zaspokojeniem potrzeb miasta. Nie należy też przesadzać w drugą stronę, tzn. jeżeli produkcja elektrowni jest wykorzystywana tylko w 60%, to należy natychmiast zmniejszyć dostawy energii, albowiem traci się w ten sposób gigantyczne kwoty.

Nie miej obawy przed obcięciem dotacji miejskim wodociągom. Boisz się, że rury zaczną pękać? Znalazłem na to sposób. Otóż kiedy korozja „zje" Ci rury i pęknie pierwsza z nich, to zapisz miasto i wyjdź do regionu. Następnie wejdź z powrotem do miasta. Sprawa załatwiona? Może niezbyt uczciwie, ale skutecznie. Duży problem jest także ze śmieciami, szczególnie w dużym mieście. Początkowo warto zainwestować w małe wysypisko śmieci lub sprzedać odpady sąsiadowi, o ile zaproponuje rozsądną cenę. To na początek powinno wystarczyć. Kiedy miasto rośnie, a wraz z nim śmieci przybywa, warto zainwestować

w zakład przetwarzający odpady, który zmniejsza produkcję śmieci o 20%. Można również zbudować spalarnię, jednak jest to rozwiązanie dość drogie i w sumie mało efektywne. Z nawałem odpadów można walczyć także przy użyciu zarządzeń miejskich, którym poświęciłem obok trochę więcej uwagi.

Bezpieczeństwo w mieście również ma duże znaczenie dla popularności metropolii. Zaczynając grę, wydaj zarządzenie dotyczące czujności społecznej, pozwoli to oddalić w czasie budowę komisariatu. Nie polecam stawiania małych jednostek policji, kosztują one co prawda relatywnie mniej od swych dużych odpowiedników, ale praktycznie zasięg działania jest mniejszy przy obliczeniu stosunku kosztów do obszaru patroli. Pierwszy komisariat wybuduj, kiedy zaczną się pierwsze prośby mieszkańców oraz kiedy przestępczość wzrośnie. Na początek zafunduj policjantom obcięcie dotacji, jednak nie przesadzaj, bo zaczną strajkować, co z kolei nie spodoba się Simom. Wydatki zwiększaj w miarę wzrostu przestępczości. Ze strażą pożarną jest podobnie. Początkowo wydaj zarządzenie dotyczące instalacji czujników dymu oraz odłóż w czasie budowę jednostki. Kiedy zdecydujesz się na budowę takowej, wybierz największą oraz obetnij jej środki. Straż pożarna jest ważna głównie z tego względu, że czasami w mieście wybuchają pożary i kiedy nie będziesz posiadał jednostki, to może Ci spłonąć praktycznie cała osada. Jednak bez obawy, w małych mieścinach się to nie zdarza.

Nie można także zapomnieć o opiece zdrowotnej. Simowie lubią kiedy w szpitalu nie ma kolejek, jest czysto i fachowo. Aby tak było w rzeczywistości, nie możesz pomijać w budżecie miasta tego aspektu. Całą miejscowość powinna znajdować się w zasięgu służby zdrowia. Polecam stawiać szpitale, a nie przychodnie – z tego samego względu, dla którego nie polecałem stawiania małych jednostek policji. Często zaglądaj do każdego szpitala i uważnie obserwuj stosunek liczby łóżek do ilości pacjentów. Kiedy chorych będzie więcej niż miejsca dla nich przygotowanego, reaguj natychmiast.

NAM POTRZEBA EDUKACJI

Kolejnym z problemów, z którym przyjdzie Ci się zmierzyć, jest kwestia edukacji. Dobry system szkół publicznych równa się napływowi Simów żądnych wiedzy. Nie wolno zaniedbywać tego problemu i obcinać bezczelnie dotacji na ten cel. Jest to polityka krótkowzroczna i bardzo

szybko odczujesz jej konsekwencje. Wykształcony obywatel nie popełnia przestępstw, płaci większe podatki, wydaje na zakupy więcej pieniędzy i co za tym idzie – nakręca koniunkturę ekonomiczną. Pierwszą szkołę podstawową powinieneś postawić już na początku, a chwilę później pomyśl o szkole średniej i uczelni wyższej. Kiedy przekroczysz pułap 2-3 tys. mieszkańców pomyśl o bibliotece, aby Simowie nie zapominali tego, czego się nauczyli. Kiedy miasto znowu troszkę się powiększy, wybuduj muzeum. W miarę rozwoju otrzymywać będziesz różne budynki, które natychmiast stawiaj i nie żałuj na nie grosza. Szkolnictwo nie jest wcale taką drogą dziedziną, jeżeli będziesz sprawnie operował wydatkami na każdą szkołę. Właśnie budżetom lokalnym powinieneś poświęcić sporo uwagi. Sprawdzaj przynajmniej raz na rok każdą placówkę i dbaj o to, aby otrzymywała ona tyle pieniędzy, na ile zasługuje oraz by kształciła młodych mieszkańców na najwyższym poziomie. Na gimbusy nie powinieneś łożyć dużych sum, 40 simoleonów na placówkę starczy w zupełności. Zadbaj o to, aby całe miasto było gęsto usiane budynkami w których mieszkańcy będą zdobywać wiedzę.

SZPICEL NA KAŻDYM ROGU

Aby uświadomić sobie problemy szarego obywatela, stwórz swojego własnego Sima lub najlepiej kilku, bo wtedy będziesz miał lepszy obraz tego co myślą o Tobie pojedynczy mieszkańcy. Mając na oku takich obywateli, uzyskasz lepsze spojrzenie na to co się dzieje w mieście. Jeżeli zapewnisz mieszkańcom dobry dostęp do szkolnictwa, Simowi wzrośnie poziom inteligencji, będzie szukał lepszej posady i co za tym idzie wzbogaci się. Z drugiej strony, jeżeli nie zapewnisz w mieś-

→

ZARZĄDZENIA MIEJSKIE

LEGALIZACJA HAZARDU
Jeżeli zgodzisz się na to, Twój budżet zostanie zasilony kwotą stu simoleonów miesięcznie. Jednakże akceptacja hazardu powoduje wzrost przestępczości w mieście i może nie podobać się części Simów. Pomimo tego gorąco polecam wydać to rozporządzenie już na początku gry, gdyż regularnie otrzymywać będziesz za nie pokaźną sumkę.

INSTALACJA CZUJNIKÓW DYMU
Zarządzenie to świetnie uzupełnia prace straży pożarnej. Kosztuje stosunkowo niewiele, a przynosi duże korzyści. Zalecam wprowadzić tę ustawę na początku gry.

PROGRAM CZUJNOŚCI SPOŁECZNEJ
To zarządzenie z kolei świetnie wspomaga policję w walce z przestępczością. Kosztuje stosunkowo niewiele i dlatego należy wprowadzić je natychmiast po objęciu urzędu burmistrza.

PROGRAM PODWÓZEK SĄSIEDZKICH
Simowie podwożą do pracy swoich sąsiadów. Uchwała ta powoduje zmniejszenie natężenia ruchu ulicznego i co za tym idzie smogu. Nie należy tego rozwiązania akceptować w mieście małym, gdyż jest to dosyć kosztowna sprawa. Jeżeli masz sporą nadwyżkę budżetową oraz zatłoczone ulice to polecam to rozwiązanie.

PROGRAM SZKOLENIA Z PIERWSZEJ POMOCY
Mieszkańcy potrafią pomóc ofiarom wypadków, zasłabnięć, itp. Wprowadzenie tego rozwiązania wydłuża statystyczne życie Sima. Jest to droga sprawa więc polecam osobom, które mają miasto średnich bądź dużych rozmiarów i co za tym idzie sporo gotówki.

PROGRAM OSZCZĘDZANIA WODY
Zużycie wody w mieście spada o ok.10% dzięki czemu można zmniejszyć budżet przeznaczony na wodociągi. Uchwałę opłaca się jednak wprowadzić dopiero przy zużyciu wody w mieście rzędu 20000 m3.

PROGRAM ZMNIEJSZANIA ILOŚCI PAPIEROWYCH ŚMIECI
Miasto „produkuje" mniej śmieci. Wprowadzać tylko w miastach o dużych rozmiarach lub kiedy ma się spory problem z zanieczyszczeniami ponieważ koszta przedsięwzięcia są spore.

PROGRAM USPORTOWIENIA MŁODZIEŻY
Zmniejsza przestępczość w mieście oraz poprawia zdrowie młodych mieszkańców. Szalenie kosztowna sprawa i godna polecenia osobom o dużych przychodach i małych wydatkach.

ZARZĄDZENIA MIEJSKIE

PROGRAM PROMOCJI TURYSTYKI
W założeniu ustawa ta powinna ściągać do miasta turystów i pociągnąć za sobą rozwój stref handlowych. Jednak w praktyce nie zauważyłem jakiegoś znaczącego przyrostu zapotrzebowania na nie. Nie polecam.

USTAWA O OSZCZĘDZANIU ENERGII
Zmniejsza zużycie prądu w mieście o kilkanaście procent. Zarządzenie opłaca się wprowadzić w dużym mieście przy sporym zapotrzebowaniu miasta na prąd. W małym mieście bardziej opłacalne jest wytworzenie większej ilości energii elektrycznej.

AUTOBUSY PODMIEJSKIE
Promujesz w ten sposób transport publiczny i osoby z niego korzystające. Świetna sprawa dla zatłoczonego i zakorkowanego miasta. Aby zarządzenie przyniosło oczekiwane rezultaty należy mieć rozbudowaną sieć przystanków autobusowych.

ZARZĄDZENIE O CZYSTOŚCI POWIETRZA
Wprowadza gratyfikacje dla „czystego" przemysłu i kary dla przemysłu „brudnego". Ma to duży wpływ na rodzaj zakładów jakie zainwestują w Twoim mieście. Zmniejsza poziom zanieczyszczenia powietrza i wody.

USTAWA O GODZINIE POLICYJNEJ DLA MŁODZIEŻY
Ostatnia deska ratunku dla miasta zagrożonego przestępczością. Droga rzecz i do tego może wywołać protesty Simów.

AKT O OGRANICZENIU EMISJI SPALIN
Wszystkie stare graty znikną z Twoich ulic, a w niektórych miejscach nie będzie można wcale wjechać samochodem lub możliwość taka zostanie poważnie ograniczona. Zmniejsza poziom smogu w mieście. Propozycja warta rozważenia w dużym mieście.

PROGRAM WYKORZYSTANIA ZUŻYTYCH OPON
Zmniejsza o kilka procent śmieci produkowane przez Simów. Rzecz godna polecenia tylko w dużym mieście, gdyż w przeciwnym wypadku będziesz stratny.

STREFA BEZATOMOWA
Nie będziesz mógł zbudować elektrowni atomowej w mieście, a jeżeli taką posiadasz zostanie zburzona. Nie polecam tego zarządzenia, gdyż korzyści w tym wypadku są niewielkie.

KAMPANIA NA RZECZ CZYTELNICTWA
Propagujesz wśród mieszkańców naukę czytania. Zarządzenie to zwiększa ogólny poziom wykształcenia mieszkańców. Polecam osobom posiadającym sporą nadwyżkę budżetową.

cie dobrej opieki zdrowotnej dowiesz się, że Twój mieszkaniec ciężko zachorował, a być może nawet przedwcześnie umarł.

Zalecam także dokładne studiowanie wszelkich wykresów, mapek, itp. Informacje tam zawarte są dla burmistrza bezcenne. Ranking burmistrza, poziom edukacji czy pokrycie miasta posterunkami policji to tylko niektóre dane zawarte w tabelkach. Sprawdzaj często wszystkie informacje i odpowiednio na nie reaguj. Przykładowo widząc spadek zdrowia Simów rozważ budowę nowego szpitala, zwiększenie budżetu w już istniejących placówkach czy też wprowadzenie jakiegoś zarządzenia.

KTO NIE SMARUJE, TEN NIE JEDZIE

Na koniec zostawiłem rzecz najważniejszą czyli budżet. Tylko elastyczne poruszanie się wśród dochodów i wydatków pozwoli Ci odnieść sukces. Na starcie gry dużo inwestuj w strefy i nie przestrasz się stanu konta, przyszli mieszkańcy to zrekompensują. Nie szalej za to z budowlami które obciążają budżet miasta. Odłóż więc na później stawianie autostrad, przystanków autobusowych czy metra bo już na początku pociągniesz w przepaść całe miasto. Na duże inwestycje przyjdzie czas kiedy miasto rozrośnie się i okrzepnie. Pierwsza elektrownia powinna być węglowa. Jest najtańsza, a stawiając ją z dala od miasta unikniesz zanieczyszczeń. Za kilkadziesiąt lat postawisz elektrownie słoneczną i będzie po problemie. Powinieneś też zalegalizować hazard, który da Ci spory zastrzyk gotówki. Budując budynki służby zdrowia, policji, straży pożarnej czy szkoły często zaglądaj do ich budżetów lokalnych. Manipulując budżetem centralnym, nie będziesz w stanie ocenić potrzeb lokalnych. Rezultatem tego będzie to, że niektóre instytucje będą przeinwestowane, a inne wręcz przeciwnie. Kiedy dostaniesz propozycje budowy w mieście poligonu rakietowego, jednostki wojskowej czy kasyna – nie wahaj się jej przyjąć. Nie dostrzegłem, aby oddziaływały one jakoś negatywnie na mieszkańców, a pieniądze za to są bardzo duże. Staraj się nie zaciągać pożyczek, bo potrafią one bardzo szybko wydrenować finansowo miasto, o zdawałoby się solidnych fundamentach. Odsetki od wszelkich kredytów są zabójczo wysokie dla budżetu i potem trzeba drastycznie obniżyć wydatki na szkoły, szpitale czy inne muzea.

Ważną kwestią są podatki. W **Sim City 4** występują trzy progi podatkowe, wszystkie domyślnie ustawione na 7%. Jeżeli chodzi o mieszkańców, to pierwszą stawkę polecam początkowo zmniejszyć o 1%. Kiedy w mieście zacznie przeważać klasa średnia i bogacze, należy najbiedniejszym podnieść podatek do ok.7,5%-8%. Podwyżka ta spowoduje, że do miasta przestanie napływać szerokim strumieniem biedota, w wyniku czego nastąpi lekki spadek przestępczości. Jeżeli chodzi o klasę średnią to należy już na początku rozgrywki obniżyć im stawkę podatkową do 4,5%-5,5%. Da to efekt odwrotny od poprzedniego, czyli do miasta zacznie się wprowadzać ludność dysponująca większym zasobem gotówki. Jeżeli chodzi o warstwę najbogatszą, to ja ustawiam im podatek na 2,5%-3,5%, co owocuje szybkim napływem plutokracji do regionu. Podobne stawki polecam wprowadzić dla handlu i usług, dzięki temu zostanie zachowana równowaga na rynku pracy. Jeżeli zaczniesz „mieszać" z podatkami dla ludności i handlu to może się okazać, że zabraknie miejsc pracy dla mieszkańców, czy też wręcz odwrotnie, nie będzie miał kto podjąć pracy w nowo otwartych sklepach czy biurach. Odmienne stawki podatkowe stosuje dla przemysłu. Przemysł rolniczy, „brudny" i biedny traktuje na wstępie podatkiem rzędu 15%-20%, co skutecznie odstrasza potencjalnych inwestorów. Jeżeli chcesz mieć nowoczesne i czyste miasto, powinieneś postąpić w ten sam sposób, gdyż z trucicieli pożytku nie ma żadnego. Preferuje za to ulgowe stawki podatkowe dla przemysłu nowoczesnego (2,5%-3,5%). Zakłady takie nie zatruwają środowiska, tworzą nowoczesne miejsca pracy i płacą spore podatki.

Nie pozostaje mi więc nic innego jak tylko życzyć Ci...właśnie, a czego tak właściwie życzy się burmistrzowi? ❐

Wyliczanka

Na liczne Wasze prośby prezentujemy od tego numeru ŚGK prace nadesłane na ogłoszony przez nas w ubiegłym roku konkurs „Zrób własny fotoGRAM". Tym razem przedstawiamy dzieło Dariusza Szymańskiego, które otrzymało w konkursie wyróżnienie.

fotoGRAM

Maciej Jasiński

WOJNA NIGDY SIĘ NIE ZMIENIA

Półtora roku temu całym światem wstrząsnęła tragedia ludzi, którzy zginęli w ataku terrorystycznym na Stany Zjednoczone. Jeszcze na dobre ludzkość nie ochłonęła po tych dramatycznych wydarzeniach, a już z każdego telewizora dociera do nas obraz kolejnych cierpień ludzkich, tym razem w Iraku. Po ataku terrorystycznym na USA pisało się o histerii mediów, zmianach w planach produkcyjnych wytwórców filmów czy gier, a nawet usuwaniu wszystkiego, co mogłoby się kojarzyć ze zniszczonymi budynkami WTC. Tymczasem obecna wojna w Iraku jak na razie nie wzbudziła żadnego zainteresowania przemysłu rozrywkowego. Dlaczego? Otóż wartość marketingowa zwyczajnej wojny, a zwłaszcza takiej, przeciwko które protestuje cały świat – stała się znikoma. Jak do tego doszło i jakie to może mieć znaczenie dla producentów gier, dowiecie się z poniższego tekstu.

Zarabiać można na tym, co jest odległe i jednoznacznie odbierane w społeczeństwie – tak sobie zapewne kalkulowali producenci filmowi, gdy Stany Zjednoczone przystąpiły do drugiej wojny światowej. Po ataku na Pearl Harbor poparcie dla udziału wojsk USA, było w społeczeństwie amerykańskim dość wysokie. Wcześniej ta „wojna w Europie" była dla obywateli Stanów Zjednoczonych czymś obcym, co w specjalny sposób nie wpływało na ich życie codzienne. Prawdopodobnie, gdyby nie zamach terrorystyczny w 2001 roku, dzisiaj niewielu amerykanów rozumiałoby przyczynę wybuchu wojny w Iraku (przynajmniej tą oficjalną), a tym bardziej nie popierałoby tej interwencji.

W latach 40. ubiegłego wieku przemysł rozrywkowy zadziałał natychmiastowo. Z jednej strony miał on do spełnienia: misję – mobilizację narodu amerykańskiego i zwiększenie zaciągu do wojska oraz funkcję oświatową – ukazanie jacy podli są naziści i japończycy. Zaowocowało to masową produkcją radosnych opowieści z frontu, które z prawdziwą walką miały niewiele wspólnego. Pamiętajmy jednak, że linia frontu była wiele tysięcy kilometrów od USA, natomiast filmy dokumentalne emitowane w kinach rzadko wychylały się poza pokazywanie: sukcesów armii, wiwatujących mieszkańców wyzwalanych miast czy żołnierzy pozdrawiających swe rodziny. Nie było setek dziennikarzy na pierwszych liniach i bezpośrednich przekazów satelitarnych.

W tych czasach amerykanie tak widzieli wojnę, jak relacjonował to srebrny ekran. Śmiała ofensywa wojsk w „Pięciu grobach na drodze do Kairu", dzielne sanitariuszki w „Bohaterkach Pacyfiku", przygody reportera frontowego, który przypadkiem zostaje w kraju uznany za wielkiego bohatera w „Witajcie bohatera-zdobywcę" (filmie znanym u nas także pod tytułem

Wojna światowa w której USA i Rosja są sojusznikami – C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge.

„Owacje dla bohatera") oraz karykaturalny w swym przesłaniu „Back to Bataan" z przewodzącym partyzantom Johnem Waynem. Obok tego zaczęły pojawiać się pierwsze komedie o wojnie przedstawiające głupotę Niemców i ich przywódców – chociażby „Być, albo nie być" z 1942 roku (późniejszego remake'u dokonał Mel Brooks) oraz „Dyktator" Charliego Chaplina z 1940 roku.

Inna sprawa, że nad propagandowym przekazem kina pracowały kinematografie niemal wszystkich państw biorących udział w wojnie. W Niemczech powstały w latach czterdziestych takie dzieła, jak „Młode orły", „Zwycięstwo na Zachodzie" czy opowiadający o podboju Polski „Szlakiem szaleństwa". Najsłynniejsze filmy Japońskie, to: „Flota wojenna", „Gniewne morze" i opowieść o bestialstwie dyplomatów brytyjskich – „Międzynarodowa banda przemytników". O mocy oddziaływania ówczesnego kina, mogą świadczyć powojenne aresztowania i oskarżenia reżyserów filmowych. Veita Harlana Otwórcę antysemickiego „Żyd Süss", przedstawiającego opowieść o finansowym wyzysku narodu niemieckiego, przez żydowski – w 1945 roku oskarżono o zbrodnię przeciw ludzkości, a sam film objęto zakazem wyświetlania.

Dlaczego tyle miejsca poświęcam akurat prezentacji wątku filmu z okresu drugiej wojny światowej. Otóż w dziejach kina było to wydarzenie bez precedensu. Popularność dzieł poświęconych temu okresowi nie przeminęła do dziś, rozkładając się na wszelkie inne formy, łącznie nawet z przemysłem pamiątkarskim – popielniczki z Hitlerem czy niemieckie insygnia wojskowe nigdy nie były tak poszukiwane jak obecnie.

Do dziwnych wniosków dojdziemy dopiero, gdy przyjrzymy się wojnie w Wietnamie. W relacjach filmowych z tego konfliktu na próżno szukać młodzieńczego zapału „Komandosów z Navarony" czy świetnej zabawy, jak w „Tylko dla orłów". Wietnam pokazano wyłącznie jako miejsce zbrodni, upadku moralności i zbrodniczych działań żołnierzy amerykańskich. „Czas Apokalipsy", „Pluton", „Ofiary wojny", „Łowca jeleni", „Full Metal Jacket" – te tytuły mówią same za siebie. Jest niemal pewne, że Hollywood tak samo obejść może się z każdym kolejnym konfliktem, w który zaangażują się Stany Zjednoczone.

Z dużym prawdopodobieństwem można stwierdzić, że obecna wojna w Iraku przejdzie bez echa w szeroko pojętym przemyśle rozrywkowym. Z jednej strony, jak na razie po dwudziestu dniach ofensywy, trudno znaleźć w tym konflikcie coś spektakularnego – nikt nie użył broni masowego rażenia, a walki to jedynie potyczki niewielkich zgrupowań militarnych. Z drugiej strony podziały na zwolenników i przeciwników interwencji są tak widoczne i silne, że trudno byłoby trafić w gusta odbiorców. Czy to przypadek, że filmowcy nie rzucili się na masową produkcję opowieści wojennych po pierwszym konflikcie w Iraku w 1991 roku. Z zupełnie innych względów kino rosyjskie unika filmów o Afganistanie, a konflikty w byłej Jugosławii, to temat niemal tabu dla współczesnego świata.

Jak przy tym wyglądają producenci gier komputerowych. Niestety są w podobnej sytuacji, co swoi koledzy z innych branż. Twórcy kultury masowej potrzebują czegoś, co przemówi do wyobraźni, czegoś spektakularnego – wojna, taka jak inne, to za mało. Na potrzeby przemysłu byłby potrzebny taki chociażby...

...KONFLIKT NUKLEARNY

Jak długo bowiem można robić gry o legionach rzymskich, krzyżowcach, na 150 sposobów ukazywać przebieg starcia pod Gettysburgiem i wojnę pancerną na froncie wschodnim drugiej wojny światowej. Podniesienie atrakcyjności gry, to odwołanie się do aktualnych lęków ludzkich, prezentacja czegoś, co może zagrozić w każdej chwili, jest realne i jest przerażające.

Doskonale rozpoznali tą tematykę producenci gier. Nie brakuje w nich bowiem wizji tego, w jaki sposób świat zmierza w wyniku wojny ku upadkowi. Jeszcze niedawno źródła konfliktu globalnego upatrywano na linii Blok Wschodni (Rosja i kraje sprzymierzone), a Stany Zjednoczone, lub szerzej narody stowarzyszone w NATO. Doskonały przykładem może być *Command & Conquer: Red Alert*, w którym „jutrzenkę swobody" i „wielki bagaż dobra socjalizmu i komunizmu", postanawia przekazać krajom całego świata Armia Czerwona. A wiadomo, że Związek Radziecki graniczy z kim chce, zatem mogliśmy się spodziewać całego pasma olśniewających zwycięstw. No chyba,

Schron dla wybranych w serii Fallout.

Oraz skutki przebiegu wojny przed którymi ochraniał ludzi.

że ktoś postanowił wcielić się w przywódcę aliantów, zjednoczonych pod sztandarem USA.

Im bardziej rozpad ZSRR stawał się odczuwalny, a filmy szpiegowskie przestały koncentrować się na wzajemnym wykradaniu sobie materiałów przez KGB i CIA, tym źródło konfliktu przesuwało się na wschód. W *Earth 2140* jest to Euroasian Dynasty. Jej adwersarzem stają się United Civilized States, a skutki kolejnej wojny światowej porównywalne z poprzednią, kiedy to w wyniku ostrzału bronią nuklearną przestała prawie istnieć Australia i Afryka, a znaczna część mieszkańców innych kontynentów postanowiła doczekać końca swych dni w schronach.

Najdalej w likwidowaniu starych podziałów świata poszła firma Westwood w *C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge*. Przedstawiono tu sojusz z rozsądku pomiędzy USA i Rosją, które wspólnie przeciwstawiają się armii działającego na włas- ną rękę dawnego członka KGB – tytułowego Jurija. Z zupełnie innych powodów sojusz amerykańsko-rosyjski przedstawiono w grze *Force 21*. Otóż tutaj głównym agresorem stają się Chiny, które decydują się na aneksję Syberii i Kazachstanu. Co ciekawe producenci tej gry wymyślili sobie, że w 2015 roku rozwój technologiczny pójdzie tak daleko, że wszelkie tarcze

ochronne i systemy anty-rakietowe uczynią pociski nuklearne bezużytecznymi. Tym samym walka podczas tej wojny światowej będzie musiała toczyć się przy użyciu tradycyjnych technik i konwencjonalnego sprzętu.

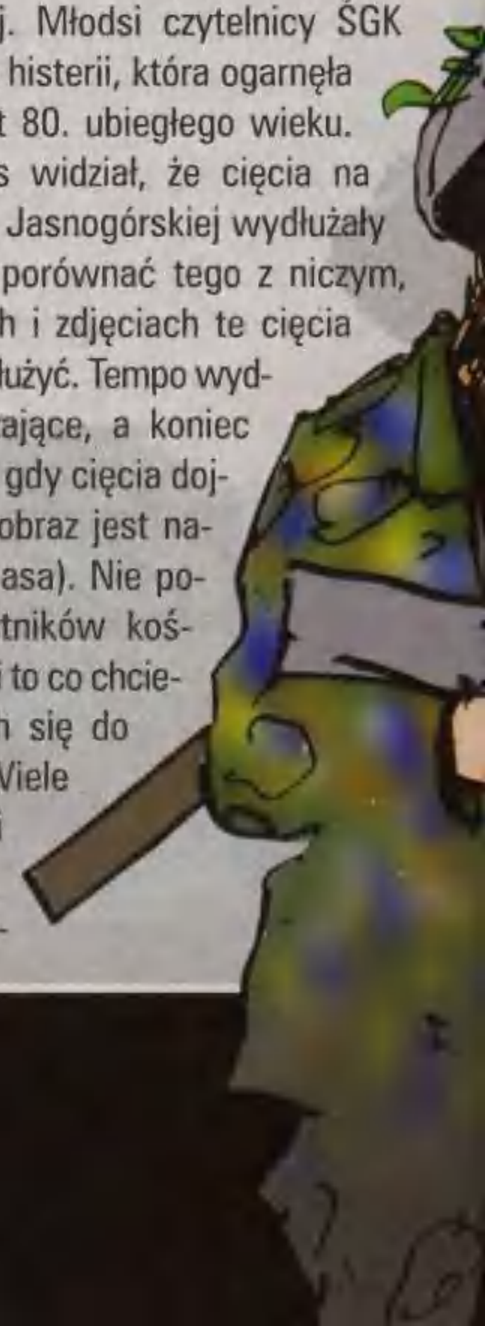
Ostatnie lata, to natomiast włączenie do gier różnej maści terrorystów, którzy zagrażają swymi działaniami całej ludzkości. W *Real War – Prawdziwa wojna* są to bojówki spod znaku Niezależnej Armii Wyzwolenia. Natomiast w *Command & Conquer: Generals* na trzecią siłę, obok USA i Chin, wyrastają siatki terrorystyczne połączone w *GLA* (Global Liberation Army). Oddziałom tym udało się przejąć część broni masowego rażenia z chińskich arsenałów i zaatakowały Europę, oraz Amerykę Północną.

To, że do kolejnej wojny światowej dojść może bardzo łatwo i wywołać ją może byle drobiazg, wiadomo już od dawna (gdzieś od 1914 roku). Ludzie jednak nie są skorzy do upatrywania zagrożenia w samej technice i działaniach militarnych, o wiele bardziej niesamowite mogą być...

...ŹRÓDŁA NADPRZYRODZONE

W dziejach ludzkości każda „wiarygodna" zapowiedź Armagedonu i końca istnienia naszej planety, zdobywała niesamowitą popularność. Wiele sekt, ale też zupełnie poważnych grup religijnych opierało i nadal opiera swa działalność na wizji końca świata. Zakładają one, że w dniu ostatecznym bóg powoła do siebie tylko wybranych, tych którzy są gotowi na dzień sądu. Człowiek zawsze bał się nagłego końca świata, szczególnie jeżeli miałoby się to stać za sprawą jakichś sił nadprzyrodzonych.

Rozprzestrzenianie się wizji naszej zagłady nie może się chyba równać pod względem powtarzalności i szybkości, z żadną inną informacją. Każde niemal wydarzenie może stać się przyczynkiem do powstania kolejnej teorii poświęconej Armagedonowi. Faktem jest, że po ataku terrorystycznym na USA przepowiednie Nostradamusa i innych wizjonerów, z miejsca trafiły na czoło listy bestsellerów. Wydano też masę ich komentarzy i interpretacji, jakże różnych jednak w swej diagnozie, od tych wydrukowanych kilka lat wcześniej. Ci sami autorzy, wychodząc naprzeciw zapotrzebowaniu ludzi, teksty Nostradamusa odczytywali w 2001 roku zupełnie inaczej. Młodsi czytelnicy ŚGK pewnie nie pamiętają histerii, która ogarnęła Polskę pod koniec lat 80. ubiegłego wieku. Cały naród wówczas widział, że cięcia na twarzy Matki Boskiej Jasnogórskiej wydłużały się. Nie szło jednak porównać tego z niczym, bowiem na obrazkach i zdjęciach te cięcia również miały się wydłużyć. Tempo wydłużania było zastraszające, a koniec świata miał nastąpić, gdy cięcia dojdą do stóp (chociaż obraz jest namalowany tylko do pasa). Nie pomogły apele namiestników kościelnych, ludzie widzieli to co chcieli, a liczba udających się do spowiedzi wzrosła. Wiele innych przepowiedni końca świata już się nie spełniło, wiele in-



CZYŻBY SKANDAL KONTROLOWANY?

To nie są skutki ataku terrorystycznego na Nowy Jork, ani tym bardziej działania broni masowego rażenia. Tak według pierwszych zapowiedzi mają wyglądać efekty pojedynków superbohaterów w grze *City of Heroes*.

Pamiętając jak różne firmy usuwały wieże WTC ze swoich gier, a nawet opakowań, trudno jak na razie zrozumieć zamysły producentów *City of Heroes*. Co prawda akcja gry ma być umiejscowiona w mieście Paragon, ale jakoś ono dziwnie podobne do Nowego Jorku. Poczekamy zobaczymy, premiera owego tytułu już pod koniec tego roku.

nych czeka na swój dzień. Koniec świata ma podobno nastąpić, gdy na papieża zostanie wybrany ciemnoskóry biskup, gdy „z trzech znaków wodnych urodzi się człowiek, który będzie świętował czwartek jako swoje święto" oraz w „1607 roku od liturgii" – tylko nikt nie wie, który rok liturgiczny datować jako pierwszy.

Na szczęście producenci gier nie posuwali się do takich wizji. Ich zdaniem koniec ludzkości może nastąpić za sprawą klęski ekologicznej, podboju (czy to ze strony obcych czy robotów, które nabyły świadomość) lub za sprawą broni masowego rażenia. Najpełniejszą odpowiedź na to, co czeka nas po wojnie nuklearnej, dali producenci serii *Fallout*. Cywilizacja zacznie się organizować na nowo, a na Ziemi poza jednostkami zdeprawowanymi pozostaną też dobre i szlachetne, które wezmą na siebie ciężar zaprowadzenia – w nowych warunkach porządku, choćby przeszkadzały im nawet przerośnięte zwierzęta, różnego rodzaju mutanty oraz niesprzyjające warunki środowiska i utrzymujące się nadal promieniowanie.

Niewątpliwie w ukazywaniu wizji świata po konflikcie globalnym tkwi duża wartość marketingowa i siła oddziaływania na wyobraźnię. I jeżeli czymś jeszcze można straszyć, to właśnie nagłym Armagedonem. Możecie się ze mną nie zgodzić, ale uważam, że doszliśmy obecnie do etapu, na którym każda branża przemysłu rozrywkowego usiłuje szokować i przerażać, bo na to jest zapotrzebowanie ludzkie. Jest to tak jak z tą starą, podobno autentyczną anegdotę powtarzaną wśród dziennikarzy telewizyjnych – „Ty to masz dzisiaj szczęście, samolot pasażerski Ci spadł i nie musisz się martwić, co dać na czołówkę". Wystarczy spojrzeć, na konstrukcję serwisów informacyjnych, w których jeżeli trafi się już jakaś radosna wiadomość, to krótka i przy końcu. Wszyscy próbują przekonać ludzi, że jest tak źle, że gorzej być już nie może. Przy potworności dnia codziennego na świecie, nawet wojna nie wydaje się czymś bardzo strasznym. Konflikt w Iraku będzie tak długo w czołówce, jak długo nie przebiją go bardziej spektakularne wiadomości. Za jakiś czas pewnie stwierdzimy – była wojna...

America's Army – gra online, dzięki której możesz się poczuć, jakbyś był w amerykańskim wojsku.

...I PO WOJNIE

Po ataku terrorystycznym na USA z 11 września 2001 roku, rynek gier komputerowych przeżył mały wstrząs, po którym nie nastąpiło spodziewane przez wielu masowe zainteresowanie branży tym tematem. Zaledwie kilka produkcji, których akcja w całości, lub jedynie w niewielkiej części rozgrywa się w Afganistanie, kilka innych tytułów z terrorystami, jako jedną ze stron konfliktu.

Trudno się spodziewać przełomu po wojnie w Iraku. Zapewne kolejny produkt z nagłówkiem Tom Clancy's będzie skupiał się na walkach ulicznych w Bagdadzie, może kolejny klon *Command & Conquer* wprowadzi jako trzecią nację Irakijczyków. Nadzieje można pokładać w zainteresowaniu losem zwykłych żołnierzy, jak chociażby przebiegiem sensacyjnego odbicia 19-letniej Jessiki Lynch z niewoli Irackiej, to jednak temat raczej dla filmowców, niż producentów gier.

Nic nie wskazuje na to, aby wojna w Iraku miała się przeciągnąć w wielomiesięczną, czy wieloletnią kampanię. Nie będzie też raczej stanowiła zarzewia nowego konfliktu ogólnoświatowego. Tylko wtedy dałaby podstawy do napędzenia koniunktury w przemyśle rozrywkowym. Nam graczom będzie musiał zatem wystarczyć asortyment gier podobny do obecnego. Może to i lepiej. ❐

Reality games

Kiedyś, będąc na jednym ze spotkań klubu fantastyki „Maskon", do którego od wielu już lat należę, usłyszałem zdanie, które wprawiło mnie w konsternację. Jeden z gości twierdził bowiem, że w dzisiejszych czasach rzeczywistość przegania fantastykę na każdym niemal kroku. Oczywiście, natychmiast we mnie zawrzało i już miałem eksplodować fundamentalnymi argumentami obalającymi tak absurdalną teorię, gdy usłyszałem dalej: wszyscy posługujemy się telefonami komórkowymi, które jako żywo przypominają komunikatory rodem ze „Star Treka", sieć satelitarna zapewnia globalną i natychmiastową komunikację, przy której szklane kule i gadające lustra to zwykła tandeta, internet stanowi zaś namiastkę planetarnego mózgu elektronowego, w którym my sami jesteśmy neuronami („Matrix" się chowa). No, pomyślałem sobie, faktycznie coś w tym jest. Brakuje właściwie tylko podróży międzygwiezdnych i kolonii na obcych planetach, ale jedne i drugie z kolei są obecne w filmach, książkach i grach – po co więc naprawdę podróżować i ryzykować życie, skoro można spokojnie, w zaciszu domu, poudawać, że się jest odkrywcą nowych światów.

Ten przydługi nieco wstęp nie jest tu jednak tylko po to, aby uświadomić Wam, jak ogromne zmiany zaszły w naszym świecie. Jako zdeklarowany gracz, pozwolę sobie pójść dalej i zaryzykować stwierdzenie, iż rzeczywistość przegania także gry komputerowe. Czego zresztą zupełnie się nie spodziewałem, zanim tego nie odkryłem.

Po pierwsze, wszystko zmieniło się – mam wrażenie – od czasu, kiedy wprowadzono do naszego życia cyrk o nazwie „reality show". Nic to nowego, bowiem fantastyka eksplorowała ten temat wielokrotnie, ale też za każdym razem było to ostrzeżenie – dlaczego więc twórcy tych programów zignorowali tak poważną przestrogę i jednak zdecydowali się zorganizować show, doprawdy nie wiem. Dość powiedzieć, że oglądając wszystkie te „bigbradery" i „bigbary", nie mogę pozbyć się uczucia, że mam do czynienia z klonem „The Sims". Widząc, co wyczynia Wiśniewski ze swoją żoną, aż ręce mnie świerzbią, żeby wziąć dżojstik lub myszkę i lepiej pokierować ich losami. Okrutne? Ale też uczestnicy podobnych imprez sami przecież zdecydowali, że będzie się ich traktować podmiotowo, jak bohaterów gry komputerowej właśnie. Zresztą, powiedzmy sobie to szczerze, kiepskiej gry, bo nieinteraktywnej.

Jeszcze ciekawiej jest z relacjami z prac Sejmowej Komisji Śledczej, gdzie na początku wydawało mi się, iż mamy do czynienia z nowoczesną grą logiczną, w której wystarczy poskładać elementy układanki według starych jak świat metod (pasujące do pasującego), a oczom naszym ukaże się rozwiązanie zagadki – i nagroda, intro z aresztowaniem, osądzeniem i osadzeniem. Tymczasem okazuje się, że to klasyczna przygodówka, gdzie gagi są czysto komediowe, a zadania pełne absurdów typowych dla tego gatunku. Pamiętacie? Musisz uderzyć się łomem w twarz, żeby wybić sobie ząb, który następnie sprzedajesz na rynku jako znalezisko archeologiczne, a za zarobione pieniądze kupujesz kartkę pocztową, moczysz w piwie i okazujesz na policji jako poniszczony dowód osobisty itd. itp. W SKŚ jest podobnie – choć oszczędzę sobie i Wam wytykania i objaśniania wszystkich irracjonalnych oraz surrealistycznych szczegółów fabuły. Powiem tylko, że najlepsi twórcy gier nie wymyśliliby takiego scenariusza.

Ale najbardziej spektakularnie gry zostały prześcignięte przez relacje z wojny w Iraku, a dokładniej mówiąc – przez dziennikarzy, którzy je przygotowują. Oglądając programy o tej tematyce trudno oprzeć się wrażeniu, iż mamy do czynienia z jakąś grą strategiczną. Zwłaszcza, kiedy na mapach pokazywane są ruchy wojsk, linie obrony, starcia i zdobyte osady. Wypisz wymaluj seria „Panzer General" w wersji RTS. A może to turówka, bo właściwie na razie ruch wykonują

LISTY DO REDAKCJI

Hejka! Po tym jak z Waszych łamów zniknął Śledziu, myślałem, że niczym tak dobrym, jak jego komiksy, już mnie nie zaskoczycie. A jednak. FotoGRAM-y Manisa są coraz lepsze i zaczynam dostrzegać, że to był Wasz strzał w dziesiątkę. Tym właśnie mnie zadziwiacie – jesteście w sytuacji podbramkowej i wydawałoby się, że już niczego nie wymyślicie, a Wy tymczasem zbieracie siły i wychodzicie z czymś jeszcze lepszym. Jak to robicie?

Ale ja nie z pochwałami, tylko z pytaniem. W ostatnim numerze fotoGRAM jakoś dziwnie wygląda i nie wiem, czy źle ułożone są strony, czy to ja po prostu czegoś nie rozumiem. Czy moglibyście to wyjaśnić?

Mixer

Miło nam, a Manisowi szczególnie, słyszeć te słowa. Obawialiśmy się, że fotoGRAM ma zbyt abstrakcyjną formułę, ale ku naszemu zaskoczeniu, przyjęliście go bardzo życzliwie, czego choćby Twój list jest dowodem (a mamy podobnych więcej). Sam pomysł zrodził się, jak większość, podczas jednej z naszych burzliwych narad. Palce więc maczali w tym nie tylko Manis czy ja, ale także Bazyl, ManJAk, baRTeS i reszta naszej wesołej gromadki. Nie bez znaczenia były także opinie Czytelników wyrażane w listach i na Forum ŚGK – bowiem na takie sprawy mamy zawsze uszy i oczy szeroko otwarte.

Co do ostatniego odcinka, to niestety źle został on złożony na etapie montażu (trzeba czytać najpierw stronę lewą, a potem dopiero prawą – zawsze z góry do dołu). Jak być może zauważyłeś, zmieniliśmy nie tylko szatę graficzną, ale także drukarnię i jak się okazało, nie wszystko było do końca szczegółowo ustalone. Za utrudnienie oczywiście przepraszamy, mając nadzieję, że teraz już wszystko bedzie jak należy.

Jeśli będziecie dalej robić takie Raporty Specjalne, jak ten ostatni, to ja ze swej strony obiecuję Wam kupować „Świat Gier Komputerowych" do końca jego lub mojego istnienia – w zależności od tego, co będzie pierwsze. Właśnie czegoś takiego brakuje w tym naszym zatęchłym rynku gier w Polsce. Duże brawa dla Macieja Jasińskiego.

McAbra

Cieszę się więc, że mamy człowieka, który już teraz planuje przeznaczać na nas część swojej emerytury – bo zamierzamy istnieć długo i szczęśliwie.

Raport Specjalny autorstwa Macieja Jasińskiego (czyli Manisa – patrz: poprzedni list) to faktycznie dobra, rzetelna robota. Choć nie wygląda na to, tekst ten kosztował go naprawdę dużo trudu. I dziennikarskich umiejętności. Zresztą to właśnie chyba dlatego tak rzadko w naszej branży można spotkać się z taką formułą.

W każdym razie, zamierzamy nasz pomysł kontynuować. I to na tym samym, albo jeszcze wyższym poziomie. Dowodzi tego choćby prowokacyjny Raport Specjalny z tego miesiąca – tym razem w wykonaniu baRTeSa. A za miesiąc, jak zaręcza ManJAk, będzie jeszcze lepiej.

Gratuluję sYs/yavorowi recenzji „Tom Clancy's – Splinter Cell". Dawno się tak nie uśmiałem. Ostatnio, gdy odwiedziłem Forum ŚGK, spostrzegłem małe zamieszanie odnośnie recenzji Yavora – ko-

tylko wojska koalicyjne, zaś na ruchy wojsk irackich wciąż czekamy. W każdym razie co by to nie było, i tak kiepska to wersja, bo grafika nieciekawa, muzyki brak, a i grywalność nie za bardzo, bo zajęte miasta okazują się niezajęte, linie obrony są pacnięte tak na oko i wcale nie oznaczają prawdziwych umocnień (już lepsza byłaby opcja „fog of war" – wtedy nie trzeba by ciągle dementować, że się niczego nie wie, a podawane informacje są tylko przybliżone), zaś główny wróg jest nie do złapania.

Uff... Proszę wybaczyć mi tu takie skojarzenia, ale nie ja tak kpię sobie z czegoś, co do kpin tak naprawdę się nie nadaje. Mapki, animacja, efekty specjalne – to jakieś żarty? Jak to możliwe, że do tego dopuszczono i że nikt nie protestuje? Wojna to nie jakieś tam dożynki, które można relacjonować w luźnym tonie. Ani gry komputerowe, w których trzeba dbać o oprawę audiowizualną, wielowątkowość fabuły i AI przeciwnika. Niestety.

Tak więc doczekaliśmy się, kiedy nasze ukochane gry komputerowe wzięto na warsztat i wyzuto ze wszystkich osiągnięć ostatniej dekady, tworząc jakąś przedziwną hybrydę telewizyjną. A najgorsze jest to, że rezultat w obrazowaniu okrucieństwa czy głupoty przerasta wszystkie gry komputerowe razem wzięte. O tym jednak nikt już nie mówi. Ważniejsze, że jakiś kolejny dziennikarz czy spec od uzależnień odkrywa, iż gry niszczą w graczach wrażliwość i inteligencję. Dziękuję, ale wolę takie niszczenie, niż to, które zapewnia mi rzeczywistość.

Gracz

muś nie spodobały się jego teksty. Mam nadzieję, że przekażecie Yavorowi ten list, by zapewnić go, że są ludzie, którym jego recenzje się podobają.

Banter

„Małe zamieszanie" to eufemizm. Prawdę mówiąc, na Forum ŚGK wybuchł wielki spór pomiędzy Yavorem i jednym z Forumowiczów (potem zaś jeszcze dołączyli inni), a że po jednej i po drugiej stronie stały emocje, łatwo domyślić się, że miejscami było bardzo ostro. Nie zawsze wszystko co tam powiedziano, miało merytoryczne uzasadnienie, jednak ja zazwyczaj zmilczam takie rzeczy, bo lubię mocne polemiki. Po prostu wiem, że choć kosztują one czasem dużo zdrowia i nerwów, to potem zawsze wychodzi z tego coś dobrego. Człowiek musi dogłębniej przeanalizować swoje poglądy i potem albo utwierdza się w swoich przekonaniach, albo zmienia pogląd – nigdy jednak dyskusja taka nie pozostaje bez echa. I tego nie da się osiągnąć poklepywaniem po plecach i kadzeniem, że wszystko jest rewelacyjne.

rubrykę prowadzi:
Piotr Pieńkowski

Galeria

W tym numerze ŚGK publikujemy ilustracje, które nadesłali: Artur Cnotalski, Mikołaj Barnaś, Karol Dorosz, Łukasz Sawczyn, Paweł Zgierski, Piotr Pakuła, Krzysztof Grześkowiak. Wszyscy oni otrzymują od nas po grze komputerowej. Gratulujemy, nagrody wyślemy pocztą.

Helikopter niewidzialny dla radaru. (Delta Force - Helikopter w ogniu)

Joga czyni cuda. I hokej też. (NHL 99)

Kowalski, znowu przyszliście do pracy pijani! (Half-Life)

c. d.

A podobno księża mają celibat. (Twierdza)

Latający wagon? (Train Simulator)

Najgorsze są nudne imprezy. (Iron Storm)

Jeśli chcesz wziąć udział w naszej zabawie, przypominamy, że swoje żarty, zawsze z podanym tytułem gry, propozycją podpisu i adresem zwrotnym, można wysyłać zwykłą pocztą na dyskietkach na adres redakcji ŚGK lub pocztą elektroniczną na konto: rednacz@sgk.com.pl.

Miłej zabawy.

HYDE PARK

Masz coś ciekawego do powiedzenia? Jakaś sprawa Cię wkurza? Wpadłeś na genialny pomysł? Napisz – „Hyde Park" czeka na Ciebie!

Listy należy wysyłać na adres redakcji ŚGK koniecznie z dopiskiem (zwykła poczta) lub zatytułowane (maile) „Hyde Park". Koniecznie z adresem zamieszkania.

Wszystkie opublikowane wypowiedzi nagradzamy grami komputerowymi.

skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

rednacz@sgk.com.pl

SZOK CENOWY

Ostatnio 4-płytową wersję gry „The Longest Journey" można było kupić za 50 zł, choć w czasie premiery (początek 2001 r.) była za ok. 100 zł. Obecnie wydawnictwo „eXtra Gra – Wielkie Hity" wypuściło wersję 2-płytową tejże gry za 29,99 zł (gratulacje!), która w pełni odpowiada 4-płytowej! Jak to jest, że gra ta nie mogła ukazać się wcześniej w wersji z mniejszą ilością płyt, by obniżyć jej cenę?

Zdaję sobie sprawę, że kupując grę, płacimy głównie za prawa autorskie – dobra intelektualne, których nie można przeceniać, ale... Drodzy wydawcy! Może czas zacząć wydawać „spakowane" programy, by zmniejszyć ilość płyt, koszty produkcji i co najważniejsze – cenę gry. Wówczas może większa liczba graczy sięgnie po oryginał, niż po pirata!

Milos

NOWO-MODA

Mówicie o zbytnim narzekaniu, o tym, że trzeba wyszukiwać pozytywne cechy wśród nowo wydawanych gier. Popatrzcie na to jednak z innej strony – producenci mieliby w takiej sytuacji ułatwioną sytuację. Wystarczy, że dopracują kilka chwytliwych elementów, np. grafikę, na którą mnóstwo osób zwraca największą uwagę, całą resztę olejają, a finalny produkt wydany zostanie możliwie jak najszybciej. Powoli zaczyna się niestety tak dziać. Osobiście jestem wieloletnim recenzentem gier i „z urzędu" zaliczam wszystkie produkty z gatunków, w których się „specja-

lizuję". Z przykrością stwierdzam, że około 95% wydawanych ostatnio sequeli (to od nich się wszystko zaczyna) to istne gnioty! Weźmy takiego „NOLF-a 2". Gra jest krótka, wątek fabularny co najwyżej poprawny, gadżetów też mniej, a dobrych pomysłów jak na lekarstwo. I nawet nie pomoże tu obejrzenie dema, bo producenci się wycwanili i specjalnie zamieścili w nim najlepszy poziom (tornado). Ja jedyną nadzieję dla rynku gier upatruję w innowacyjnych pomysłach niewielkich, dopiero co wchodzących teamów developerskich. Nie podoba mi się natomiast polityka gigantów – EA, Infogrames czy Codemasters. Jeśli nie zmienią oni swego nastawienia (obecnie – szybki i łatwy zysk przede wszystkim) to może się wkrótce tak stać, że odwrócą się od nich nawet najbardziej zagorzali fani.

Ronin

JEDNORAZÓWKA

Nie zgadzam się z Takmanem (4/03) w kwestii „Gothica 2". Owszem, zdobycie magicznej, runicznej zbroi, miecza Uriziel, zdolności łucznictwa, skradania, władania runami wyższych kręgów itd. było mozolne i okupione wielkim trudem. Ale posiadanie ich w drugiej części „Gothica" czyniłoby rozgrywkę łatwiejszą. Ba, boję się, że byłaby ona zbyt łatwa! Jakże potężni musieliby być przeciwnicy, by mieli z nami choć najmniejsze szanse w walce. Dla Nekromanty każdy z golemów czy magnat Gomez to pestka. Może sposób degradacji bohatera do roli pastucha z amnezją nie jest najszczęśliwszy i trafny. Ale jakże przyjemnie będzie znów zdobywać doświadczenie, rozpoczynając od walk z prymitywnymi ścierwojadami, wilkami, by ponownie móc pokonać cieniostwora, watahę brzytew czy też rozprawić się z szefem któregoś z Obozów.

Poza tym, Takmanie, Twoja propozycja wprowadzenia bohatera do drugiej części gry z umiejętnościami z pierwszej ma się tak, jak wygranie meczu 3:0 z jedną drużyną piłkarską i rozpoczęcie nowego spotkania z innym klubem od stanu 3:0. Zabija to piękno rywalizacji i chęć przeżycia kolejnych przygód.

Agata

EGRANIZACJE

Chciałem nawiązać do listu Glada4 z poprzedniego numeru. Według mnie większość, dotychczasowych filmów na podstawie gier nie odniosło sukcesu, ponieważ źle się do ich tworzenia zabrano. Z tego, co pamiętam, jedyną eGRAnizacją, która przypadła do gustu, był film „Mortal Kombat", który bardzo dobrze odzwierciedlał grę. W przeciwieństwie do niego, powstał film „Tomb Rider", w którym to przeniesiono praktycznie tylko Larę i oczywiście tytuł, a fabuła gry została wymyślona od zera i był to kompletny błąd, przez który film nie miał już praktycznie sensu.

Ważne jest jednak to, że mimo tylu porażek producenci i reżyserzy nie poddają się i nadal próbują stworzyć „film dla graczy". Z tego co mi wiadomo, trwają prace nad eGRAnizacją „Max Payne'a". Mam wątpliwości co do tego filmu i boję się, żeby twórcy nie zrobili czasem tego błędu, który uczynili twórcy TR. Mimo wszystko jestem jak najbardziej za powstaniem filmu, gdyż jak dla mnie gra była świetna. Jeśli chodzi o inne eGRAnizacje to marzy mi się film na podstawie gry „Diablo" wyreżyserowany przez Rob Bowmana.

Neo

Gladzie, gdyby na ekranie pojawiły się filmy, w których głównymi postaciami byli Bezimienny, Tom Angelo czy Arthas, miałbym duuuużo obaw. Z pewnością bym poszedł do kina, przynajmniej ze względu na efekty specjalne, lecz niestety wiadomo jak „wspaniali" reżyserzy mogą sknocić film na podstawie gry. Chociaż trudniej byłoby zepsuć taką „Mafię", gdzie ma się od razu na tacy podaną fabułę, niż „Quake'a", gdzie trzeba wiele dodać... Jednak nie zważając na jakość filmu, z pewnością byłby to hit kinowy.

CiviX_Rome

ZABÓJCZE GRY

Ominęła mnie komuna, ale niestety ominęły mnie także pierwsze domowe komputery i czasy, gdy gry wpisywało się ze świeżego Bajtka (R.I.P), a wypadanie karty z pamięcią wprawiało w szał. Moje pierwsze gry, choć nie pozbawione przemocy, były całkiem niewinne ze względu na swoją szatę graficzną. Bez problemu odróżniam dziś fikcje od rzeczywistości, lecz mimo wszystko czuję się w jakiś sposób znieczulony. Pomyślmy teraz co będzie z młodym pokoleniem. Uważam, że należy się zastanowić czy w ogóle mamy prawo wykłócać się nad szkodliwością gier. Na pewno nie wpływają one tak bardzo na psychikę dorosłych ludzi, ale tak naprawdę to chyba nikt nie wie do końca, jak będzie zachowywał się świeżo upieczony gracz, np. 8-latek, za te jedenaście lat. Ja zaczynałem przygodę z „Flimbo's Quest", „Cyrkiem" i kwadratową piłką nożną. On zacznie z „GTA 3", „Mafią" i „Doomem 3". Wybiegając w przyszłość, pomyślmy o ludziach, którzy już w najmłodszych latach doświadczą wirtualnej rzeczywistości tak realnej, jak nasz świat! Czy nie jesteśmy w jakiś sposób odpowiedzialni za to właśnie młode pokolenie, nieświadome niebezpieczeństw, do których my starsi gracze tak przywykliśmy, że nie wydają się nam groźne? Zastanówcie się, zanim kolejny raz napiszecie, że granie niczym nie grozi. Lepiej chyba jednak mimo wszystko dmuchać na zimne.

Green

ŚWIETLANA PRZYSZŁOŚĆ?

Czy nigdy was nie zastanawiało, jak będą wyglądały gry przyszłości? Postęp technologiczny idzie bardzo szybko i to, co jeszcze kilka lat temu wydawało się nierealne, teraz jest już jak najbardziej rzeczywiste. Płynna grafika 3D była niemożliwa w czasach komputerów 8-bitowych (chociaż jakieś próby podejmowano – np. „Castle Master"), a tu proszę – wraz z nastaniem ery 16-bitowców nagle pojawiają się shootery 3D. Fotorealistyczna grafika, nie do wyobrażenia w czasach „Dooma" i „Wolfensteina" nagle staje się czymś oczywistym... a jaki będzie następny krok? I w ogóle, co będzie dalej?

Wirtualne hełmy i rękawice, które kilka lat temu musiały dokonać odwrotu, wkrótce zapewne przystąpią do kontrataku. A może technika pójdzie jeszcze dalej i na środku pokoju postawimy sobie coś jak ogromny żyroskop, wewnątrz którego będziemy siedzieli w szczelnie opatulającym ciało kombinezonie, który będzie dawał nam takie bodźce jak ciepło, zimno, ukłucie, dotyk? Idea jak najbardziej realna. Wyobrażacie sobie wyścigi samochodowe, w których NAPRAWDĘ czuje się pęd samochodu i siłę odśrodkową? To dopiero byłaby jazda! Ale nie tylko postęp techniczny determinuje zmianę oblicza świata gier komputerowych. Otwartym pytaniem pozostanie bowiem – jakie będą gry przyszłości? Nie sądzę, aby utrzymał się podział na gry przygodowe, logiczne, cRPG i inne. Już dziś sprawia on wrażenie sztucznego, a granice z roku na rok coraz bardziej się zacierają.

Jak zatem wyobrażam sobie supergrę przyszłości? To nie gra – to wirtualny świat, w którym podłączony do sieci internetowej sam decydujesz, kim jesteś i co robisz. Takich światów będzie kilkanaście – jedne utworzone w klimacie fantasy, inne zaś jako SF. Wyobraźmy sobie jeden z tych światów, rozgrywany w czasach współczesnych. Tworzysz sobie od podstaw nową postać i nowe życie. Możesz iść do wirtualnego wojska i brać udział w wojnie albo możesz zostać kierowcą rajdowym, aby po jakimś czasie rzucić to zajęcie i założyć np. pizzerię. Kiedy konkurencja zacznie ci dogryzać, bierzesz gnata w łapy i załatwiasz sprawę jak trzeba.

A najlepiej, jeśli pójdzie się do wirtualnego salonu gier, odpali się maszynę i włączy się stare, dobre „Lost Vikings". Bo za takimi grami wtedy będziemy tęsknić.

Amadeuss

forum

Głęboka penetracja

Jaka gra była w naszym kraju największym przebojem na przestrzeni ostatnich miesięcy? „Grand Theft Auto 3", „Heroes of Might and Magic 4", może „Unreal 2" albo „Morrowind"? A guzik! Osiągającą najlepszą sprzedaż grą sezonu okazuje się program, który zasłynął niewiarygodną ilością błędów, wyśrubowanym poziomem trudności oraz tym, że był ogólnie słabszy, niż poprzednie gry wydane pod tym samym tytułem, aczkolwiek stworzone przez inną firmę. Cóż to za hit tajemny, na żadnej z list przebojów nie figurujący? Ano, „Skoki Narciarskie 2003", sukces swój zawdzięczające naszemu genialnemu skoczkowi, który choć prawie żadnych zawodów nie wygrał, to wygrał całe zawody.

Szkoda, że sezon na Małysza się skończył, byłoby co oglądać w telewizji, bo temat iracki już bokiem wychodzi, zwłaszcza, gdy siedemnasty dzień z rzędu słyszy się, że Brytyjczycy właśnie zajęli Basrę (aż się człowiek zastanawia, czy tyle razy ją tracili, czy też może siedemnaście miast o tej nazwie sprytny Husajn sobie zbudował), tudzież trzeba przełykać bzdury o „amerykańskim superbombowcu A-10". Toteż słowem dalej nie wspomnę o wojnie, wrócę do mody na skoki narciarskie; w tym roku zapadły mi one w pamięć nie tylko dlatego, że Małysz, ale przede wszystkim za sprawą stwierdzenia, jakie padło podczas ostatnich zawodów z ust komentatora, który w przypływie fantazji stwierdził, że „należy głębiej penetrować młodych polskich skoczków". Dobrze, że nie pokazał palcem, kto ma to robić, ale i tak wpisał się do annałów złotych czcionek, stając na podium dumnie obok niezapomnianego „dziecka dwóch pedałów" (czyli kolarza) oraz meczu, w którym „Brazylianie" grali z „Belgijczykami".

Śmichy chichy na bok. Moda, zwana modnie trendem, to strasznie poważna rzecz. Kiedyś dotyczyła tylko koloru krawata i stosunku długości spódnicy do wysokości obcasa, dzisiaj wszystko musi być modne i trendowe, bo inaczej jest niemodne i nietrendowe, czyli jakby wstyd się do tego przyznawać. Do Małysza nie wstyd, podobnie jak do pisarstwa Wiliama Whartona i kornflejków na śniadanie. Taki więc, pardon my french, trend dźwignią sukcesu handlowego, czego „Skoki Narciarskie" dowodem.

Inną odmianą tego przypadku jest sprawa, która wywołała niedawno w redakcji ostre dyskusje, a mianowicie rozważania z gatunku wyższości świąt nad świętami – czyli komiksów nad grami. Koronny argument frakcji prokomiksowej (do której bynajmniej nie należę) stanowił fakt, że o ile na podstawie gier powstało raptem kilka filmów, to na bazie komiksów zrobiono lub robi się – dziesiątki. Tu Hellboy, Daredevil i X-Men, tam Spiderman, Batman i Punisher, jeszcze kędy indziej Wolverine, Spawn i The League of Extraordinary Gentlemen – a z drugiej strony nędzna Lara Croft i Milla Jovovich w Resident Evilu. Nie ma wątpliwości, że pociąg do ekranizacji komiksów jest silniejszy, niźli do przenoszenia na filmową taśmę fabuły gier, ale bynajmniej nie sądzę, że świadczy to o wyższości któregokolwiek gatunku. Stanowi natomiast przesłankę do rozważań o tym, że bohaterowie rysunkowych historyjek są znacznie mocniej osadzeni w kulturze społeczeństw je czytujących, niż bohaterowie gier w świadomości społeczeństw grywających. Stąd też i hollywoodzka moda na Spider, Bat czy Supermany, niewielka zaś miłość do postaci wyrosłych na poletku elektronicznej rozrywki. Co wcale nie dziwi, bo raz – że poza Larą i Dukiem Nukem gry nie wytworzyły specjalnie pamiętnych bohaterów, dwa – że o ile w komiksie herosem jest heros, o tyle w grze wcale nie. A kto? No jak to kto – gracz! A jaki Hollywood zainteresuje się tym, że jakiś Kowalski czy inny Smith uratował świat, jak tysiąc przed nim i milion po nim? Raz się zainteresował i wyszedł z tego przezabawny film o wojnie jądrowej oraz grze w kółko i krzyżyk. Nic dziwnego, że do dzisiaj twórcy boją się kompromitacji, sięgając po temat gier.

Różnica między komiksem a grą nie polega na tym, że coś jest lepsze, a coś gorsze, coś mniej modne, a coś bardziej – ale, rzecz jasna, na partycypacji w wydarzeniach. Dlatego też komiks jest bliższy filmowi, bo pozwala tylko je obserwować, podczas gdy gra – brać w akcji osobisty udział. Stąd bohaterem filmu o Supermanie będzie zawsze Superman, a bohaterem zawodów narciarskich Adam Małysz (tudzież Sven Hannawald, zależnie od tego, po której stronie Odry siedzą kibice). Tymczasem w grze o skokach Małysze, Ahoneny i Hannawaldy stanowią tylko tło: bohaterem w intymnym stosunku z wytworem programistów jest zawsze, tylko i wyłącznie, gracz.

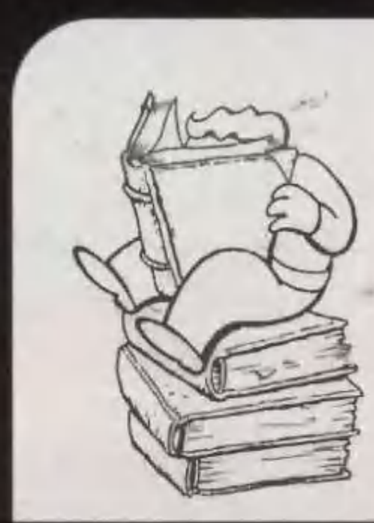
ŚWIAT WEDŁUG ManJAka

ManJAk

Porady dla gracza cz. 1

by Manis

Przed kupnem nowej gry popraw swą kondycję i sprawność nadgarstków.



Po zakupie przeczytaj uważnie instrukcję.

A gdy już będziesz miał ją w małym paluszku, możesz rozpoczynać grę.

Wtedy bądź pewien, że Windows Ci się zawiesi.

fotoGRAM

On@line

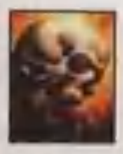
Ponieważ w tym miesiącu raport specjalny traktuje o jakości reklam w grach komputerowych, postanowiliśmy zapytać Was, jak ta kwestia wygląda z punktu widzenia odbiorcy: czy sugerujecie się reklamami, czy pomagają Wam one w wyborze zakupów, no i przede wszystkim, czy zadowoleni jesteście z formy i treści tychże reklam. Oto wybrane wypowiedzi z dyskusji, której całość możecie prześledzić na naszej stronie internetowej.

O grze zawsze dowiem się kilka miesięcy wcześniej, z zapowiedzi. NA PEWNO reklama nie wpływa na moją decyzję odnośnie kupna gry. W większości czytam o „wspaniałości" danego produktu, a miesiąc wcześniej w ŚGK widnieje ocena 6/10. Reklamom nigdy nie ufałem i nie ufam (zwłaszcza gier), a gdy reklam jest dużo, to wtedy rosną wymagania. No i często czeka nas zawód.

CiviX_Rome

Czy reklamy gier w czasopismach mają wpływ na decyzję o ewentualnym zakupie? Tak i nie. Jeśli ukazuje się gra, na którą czekałem od dłuższego czasu, to na to czy ją kupię, czy nie, nie ma wpływu rozmach jej kampanii reklamowej. Niekiedy, jeśli napotkam jakąś reklamę, która zainteresuję mnie swoimi hasłami reklamowymi, to instaluję demo gry, czytam recenzję, jednak na pewno nie kupuję danego produktu w ciemno. Jednak jak wszystko, tak i gry komputerowe, potrzebują reklamy. Czasem można przez przypadek znaleźć bardzo interesujący tytuł, o którym nie było głośno. Wciąż jednak podzielam pogląd, że dana gra powinna być klasą same dla siebie i nie potrzebna jej jest żadna reklama.

Cortes



Na mnie reklamy w czasopismach wpływu nie mają. Nieraz zerknę, ale głównie po to, by poznać cenę gry, lub czy jest jakiś gadżet w pudełku. Ogólnie o grze wiem zawsze szybciej i jeśli chcę ją kupić, to i tak kupię. Ewentualnie czytam recenzje gry. Hmm, a reklamy Medievala nigdzie nie widziałem. Dziwne.

bambusek

Ja zawsze zwracam uwagę na reklamy. Natomiast jaka gra jest autentycznie, to już całkiem inna sprawa. Pomimo tego reklama dosyć rzadko wpływa na moje, nawet jeszcze nie wyrobione, zdanie. Znacznie bardziej ufam recenzjom, szczególnie przeprowadzonym przez rzetelnych ludzi, w ŚGK. Łatwo się domyśleć przecież, że reklama nastawiona jest na zachwalenie produktu, niekoniecznie w sposób uczciwy, lub zgodny z prawdą. W „najgorszym" przypadku reklama jest jakimś „punktem zapalnym", od którego zaczyna się moje zainteresowanie danym programem.

Na początku napisałem, że zwracam uwagę na reklamę i jest to niewątpliwie prawda. Reklamówki w pismach są zazwyczaj bardzo kolorowe, przyciągające oko różnymi bajerami, a poza tym czasami zawierają informacje, których nie znajdziesz w tekście recenzji (np. ilość CD, na których umieszczona jest gra).

Thilu

Reklamy tworzą „show". Ciągle słyszymy o grze, jesteśmy zachęcani do jej kupna. Jeśli za tym idą dobre recenzje w prasie, to na grę mam „ochotę". Najbardziej podobała mi się reklama Warlords Battlecry 2 – nie umiem wyjaśnić dlaczego, ale pamiętam, ze miała na mnie duży wpływ. Grę kupiłem i niestety trochę się zawiodłem. Od tamtej pory na reklamy patrzę pod innym kątem, ale wciąż wywierają na mnie wrażenie. Czuję się wtedy jak małe dziecko, które bardzo chce lizaka…

denay

Wydaje mi się, że reklamy gier mają jedynie wpływ na osoby, które nie wiedzą, co się dzieje obecnie na rynku gier. Chodzi mi o to, że jeżeli ktoś nagle kupuje komputer, to nie orientuje się, co jest dobre, w co warto pograć, a w co nawet należałoby. Natomiast osoby, które są w tym temacie na co dzień, raczej nie kierują się reklamami, tylko własnym doświadczeniem w temacie gier.

wololo

http://www.sgk.com.pl

opracował: baRTeS

Grao Story

– Będziemy dzisiaj narzekać czy chwalić? – spytał Kompucjusz Diuknuk Grao-tsy Łinkomande'a podczas zwyczajowej, wieczornej herbatki.
– A co wolisz?
Starzec zamyślił się.
– Chwalenie. Potem się lepiej śpi.

– Płaczesz? – zdziwił się Kompucjusz Diuknuk wchodząc do gabinetu Grao-tsy Łinkomande'a.
– Przypomniałem sobie „Planescape Torment" – wyszeptał starzec.
– Fortecę Żalu?
Skinął.
– Wspomnienie nawet dzisiaj jest żywe?
Mentor kiwnął głową. Wytarł nos chusteczką.
– Zainstaluję ją jeszcze raz. – Wstał i podszedł do półki z grami.
– Masochizm?
Nauczyciel zatrzymał się. Spojrzał w bok, jakby wsłuchiwał się w siebie.
– Tak – odezwał się – w pewnym sensie jest to masochizm. Chcę ponownie przeżyć z Bezimiennym jego dramat. I czerpać z tego... przyjemność.

„Za mną znajduje się pachnące świeżością, zafoliowane pudełko z nowiuteńką grą", Dżoj-sti Bald kiwał się przed monitorem z zamkniętymi oczami. Za jego plecami, na środku pryczy, leżał świeży zakup. „Tkwi tam i czeka. Jest nieruszone, nieskalane, jak szkatuła skrywająca skarb." Twarz młodzieńca jaśniała światłem. „Ja siedzę tu, a ono jest tam, na łóżku, zadowolone, pękate, rumiane". Uśmiechnął się nieznacznie. „Dopóki ja jestem w tym miejscu, a ono w tamtym, tajemnica pozostaje nietknięta, cała, zawartość zatrzaśnięta niczym w sejfie, zalakowana, bezpieczna." Młodzieniec zmienił kierunek kiwania ze strzałkowego na boczny. „Kiedy je otworzę, napięcie między nami zniknie, czar rozwieje się, pozostanie niepohamowane poznawanie aż do... zakończenia." Wstrzymał wahadłowy ruch. Obejrzał się. Pudełko połyskiwało światłem nocnej lampki. „Na razie więc nie będę go otwierał. Niech magia trwa."

Marcin Przybyłek

FRAKCJA 3D

Opracował: sYslyavor

NOWINKI

24 kwietnia w Los Angeles, podczas Vivendi Universal Games, Sierra po raz pierwszy oficjalnie poinformuje o pracach nad następcą legendarnej strzelanki internetowej Tribes 2. W chwili obecnej nie są znane żadne oficjalne szczegóły dotyczące projektu, jednak nasze wiewiórki doniosły nam parę informacji. Nazwa gry nie jest jeszcze ustalona, z pewnością będzie zawierała wyraz „Tribes", jednakże wiadomo, że tytuł nie będzie brzmiał Tribes 3. Zakończyła się już faza projektowa, a do zrealizowania samej gry zatrudniono uznaną na rynku gier 3D firmę (jej nazwa zostanie ujawniona dopiero na wspomnianej prezentacji). Nowy Tribes będzie projektowany z myślą o mniejszej liczbie graczy niż T2, prawdopodobnie optymalny rozmiar drużyn nie przekroczy 10v10. Mapy mają być mniejsze, gra szybsza, do dyspozycji będą także pojazdy (zmodyfikowane w stosunku do znanych z T2, np. jednoosobowy bombowiec). Czy nasze wiewiórki się nie mylą – przekonamy się pod koniec kwietnia.

Wojenny nastrój udzielił się nie tylko US Army, ale również producentom gier. Co prawda od zawsze produkowali oni gry obrazujące wojnę, jednak dopiero firma Activision postanowiła stworzyć serię gier ukazujących tylko i wyłącznie wojny. Konkretnie chodzi tu o konflikty, jakie miały miejsce w XX wieku. Seria nosi nazwę Call of Duty i już tworzona jest jej pierwsza gra. Tytułu na razie nie podano, ale firma, która nad nią pracuje – Infinity Ward – zatrudnia 22 osoby, które wcześniej uczestniczyły w pracach nad Medal of Honor. Jedno, co wiadomo na temat tego produktu to fakt, iż gracz będzie mógł się wcielić w postać brytyjskiego komandosa, amerykańskiego spadochroniarza lub rosyjskiego żołnierza piechoty. Kolejne gry należące do serii Call of Duty mają zawsze ukazywać działania wojenne widziane z perspektywy pojedynczego żołnierza działającego w grupie towarzyszy broni. Jednym słowem szykuje nam się wysyp dobrych gier FPP.

JASNA PRZYSZŁOŚĆ W CZARNYCH BARWACH

FPS-y, jak to FPS-y, dzielą się na kilka rodzajów. Z mojego punktu widzenia najistotniejszym jest podział na FPS-y sieciowe (online) oraz singlowe (offline). W tych pierwszych interakcja zachodzi przede wszystkim z innymi graczami i to właśnie ona stanowi o uroku zabawy przez internet lub na lanie. Co by nie mówić, ludzie są zwierzętami społecznymi, stąd najlepiej czują się właśnie w oddziaływaniach z innymi ludźmi. Do niedawna (a właściwie do 1996 roku) nie można było nawet marzyć o FPS-ach pozwalających walczyć z przeciwnikami, za postaciami których kryli się inni ludzie. Technologia robi swoje, a to, co zrobił ze światem internet, jest ewenementem w historii ludzkości (aczkolwiek historia internetu jest dość długa, konia z rzędem temu, kto wskaże inny wynalazek, który od chwili udostępnienia masom podbił świat w tak krótkim czasie). „Sieciowanie" nie jest obecnie niczym niezwykłym, a producenci gier sprawiają wrażenie, jakby dopiero budzili się z długiego snu. Strzelanki internetowe robią karierę do tego stopnia, że armia amerykańska uznała je za wdzięczny sposób reklamowania swych uroków, czemu zawdzięczamy – skądinąd znakomitego – *America's Army*. Równocześnie widać dość wyraźny kierunek rozwoju, stawiający nacisk głównie na grę zespołową. Początkowo FPS-y pozwalały na grę w kilka, góra kilkanaście osób. Od czasów *Tribes 2* niczym niezwykłym nie są mecze rozgrywane w 30, 60, a nawet 80 osób, w poczekalni drepcze *Planetside* będący niczym innym, jak wirtualną wojną toczoną z udziałem setek i tysięcy graczy. Czarna rozpacz ogarnia miłośników singlowych FPS-ów, gdyż powoli zaczyna się ich pojawiać mniej niż gier adresowanych do graczy sieciowych.

Singlowy FPS przeżytkiem minionej epoki? Metaforą prymitywnej, odchodzącej w przeszłość technologii informatycznej? Z jednej strony odpowiedź brzmi z pewnością: „tak". Z drugiej... Z drugiej wydaje mi się, że choć singlowe FPS-y w postaci znanej dotychczas co prawda odejdą w niebyt, lecz zawsze będzie istniało zapotrzebowanie na FPS-a przeznaczonego dla pojedynczego gracza. Taki już urok naszej natury, że w jednej chwili mamy ochotę na huczną zabawę w licznym gronie, a w drugiej nie marzymy o niczym innym jak o odrobinie samotności i prywatności. Dualizm (czy raczej wielopłaszczyznowość) naszej psychiki powoduje, że miejsce na wieczorną grę w zaciszu domowego ogniska zawsze znajdzie się w harmonogramie sporej grupki graczy. Odtrąbienie zwycięstwa gier online (czy raczej klęski offline) zdaje się być zatem przedwczesne. Problem w tym, że offline'o-

we FPS-y powinny w znacznym stopniu zmienić swoje oblicze, a to rzecz niełatwa.

Spójrzmy przez moment na to, co trafiło do naszych rąk ostatnimi czasy. *Unreal 2 The Awakening* zamiast superstrzelanką okazał się prostym banałem, zarówno pod względem treści, wyglądu, jak i samej akcji. Moja wielka nadzieja na zarwanie paru nocy, *Splinter Cell*, banalny graficznie z pewnością nie był, problem jednak w tym, że w przyrodzie wyraźnie obowiązuje prawo zachowania banału: jeśli gdzieś go akurat nie ma, musi być w drugim miejscu. I był – zamiast atmosfery gry szpiegowskiej dostaliśmy w ręce platformówkę, może i atrakcyjną, z pewnością do przejścia, ale i z pewnością nie do kombinowania. Takim FPS-om nie wróżę dłuższej bytności na rynku. Owszem, pewnie przez parę najbliższych lat z jeszcze niejednej kieszeni producenci wyciągną parę euro/dolarów na tego czy innego potomka małżeństwa Sama Fishera z Johnem Daltonem. Później takie efpeesowo-genetyczne dzieci jednak zginą, jak każdy gatunek nieprzystosowany do warunków zmieniającego się świata. Od strzelania będą bowiem FPS-y sieciowe, podczas gdy FPS-y offline'owe powinny przyciągać graczy czymś zupełnie innym. Wciąż jeszcze egzotycznym, ale niekiedy i gdzieniegdzie już odnajdywalnym. Fabułą i klimatem.

Niczym film z Sylwestrem bądź Arnoldem, tak offline'owy FPS z czasem zapewne stanie się nie tyle strzelaniną, co pewną opowieścią. Właśnie wirtualnym filmem, a raczej wirtualną książką, której podrozdziały będziemy mogli co prawda pomijać lub „czytać" w dowolnej kolejności, jednak zachowamy ciągłość opowieści przy przejściu z rozdziału do rozdziału. Niczym „Rambo 27", singlowy FPS przyszłości opowie nam pewną historię – raz banalną, innym razem wciągającą, lecz to właśnie ona – historia – oraz jej bohaterowie i relacje pomiędzy nimi, a także budujący odpowiedni klimat sposób narracji (rozumianej zarówno jako opowieść, ale również pojmowanej jako sposób graficznego i dźwiękowego przedstawiania świata utworu) staną się najistotniejszym elementem gry. O, tak. Na takie singlowe FPS-y z pewnością znajdzie się wielu chętnych.

Jest tylko jeden problem...

...marzenia mają to do siebie, że zanim staną się rzeczywistością, zwykle upływa naprawdę dużo czasu. ❐

GRY NAJLEPSZĄ FORMĄ PROMOCJI

Nie od dziś wiadomo, że między konsolami trwa nieustanna wojna o gry. Zasada jest prosta: ta konsola, która będzie miała najlepsze tytuły, będzie się lepiej sprzedawała, gdyż ludzie będą chcieli pograć w superprzeboje w rodzaju *GTA3* (PS2), *Zelda: The Wind Waker* (GameCube), czy *Splinter Cell* (Xbox). Sprawą marketingu jest, by jak najwięcej ludzi nie posiadających jeszcze konsoli (albo posiadających niewłaściwą) dowiedziało się o tychże wielkich przebojach i zdecydowało się na kupno odpowiedniego urządzenia. Po wynikach sprzedaży sądząc, jest to do osiągnięcia.

Najlepszym przykładem, że tak właśnie działa wielka machina marketingowa jest Xbox i gra *Halo*, które niemalże w pojedynkę rozkręciło sprzedaż cudownego dziecka Microsoftu w początkach jego istnienia. O ile jednak w Ameryce konsola ta odniosła sukces – choć złośliwie mówi się, że Amerykanie kupują ją z pobudek patriotycznych – o tyle w innych częściach świata nie jest już tak różowo. W Japonii jest nawet tragicznie, gdyż mieszkańcy kraju kwitnącej wiśni zignorowali praktycznie dzieło Microsoftu preferując swoje własne konsole. Przyczyną tego stanu rzeczy był właśnie brak dobrych gier, na co nie mogli narzekać ani posiadacze PS2, ani GameCube'a.

Tu dochodzimy do sedna sprawy. Od dawna słyszy się o zabiegach Microsoftu starającego się „namówić" różne firmy za pomocą brzęczących argumentów, by swoje gry wydały najpierw na Xboxa, a dopiero później na PC. Tak było w przypadku właśnie *Halo*, które miało ukazać się na PC dawno temu, a zamiast tego ukaże się dopiero latem tego roku. Ostatnio świat obiegła jednak naprawdę wstrząsająca wiadomość – Microsoft rozpoczął intensywne zabiegi, by uczynić z *Dooma 3* grę wyłącznie dostępną na Xboxa. Co prawda już w zeszłym roku John Carmack – główna siła napędowa id Software – powiedział, że spośród wszystkich konsol tylko Xbox ma dostatecznie dużą moc, by móc poszczycić się w *Doomie 3* grafiką równie dobrą co PC, jednak to zupełnie co innego, niż zrobienie *Dooma 3* tylko na Xboxa. Z drugiej strony patrząc, aż niewiarygodne wydaje się, by Microsoft chciał odebrać swej drugiej platformie do grania, to znaczy Windows, taki potencjalny hit jak *Doom 3*. Może więc chodzi tylko o to, by w *Dooma 3* mogli grać tylko i wyłącznie posiadacze produktów Microsoftu: Xboxa i Windows, a reszta, czyli miliony posiadaczy konsol, niech się najpierw dobrze namyśli, nim coś kupi? Potencjalny efekt marketingowy z „zawłaszczeniem" takiego tytułu jak *Doom 3* na pewno byłby olbrzymi. Wie o tym Microsoft, wiedzą i producenci konsol, którzy robią, co mogą, by taki scenariusz nie stał się rzeczywistością.

Coraz większą wagę do gier, jako środka napędzającego sprzedaż, przywiązują jednak nie tylko producenci konsol, ale również... twórcy kart graficznych dla Pecetów. Na rynku pozostało tylko dwóch graczy: Nvidia i ATI (Matrox i reszta praktycznie się nie liczą), a ich zmagania są równie emocjonujące, co walki Mike'a Tysona z Lenoxem Lewisem. Uderzenia wychodzą raz z jednej raz z drugiej strony i doprawdy trudno wskazać zwycięzcę – choć za takiego może uważać się ATI, które jeszcze do niedawna ledwo sięgało Nvidii do pasa. Teraz toczy równorzędną walkę i być może dlatego NVidia postanowiła chwycić się nowego sposobu. Zaproponowała ponoć firmie Valve, by od dawna oczekiwana druga część jej superprzeboju, czyli *Half-Life'a*, przeznaczona była tylko na karty NVidii. Posiadacze ATI, którzy będą chcieli zagrać w *Half-Life'a 2* nie będą mieli wyjścia. Okropne? Gorsze może dopiero nadejść. Na tegorocznych targach E3 możemy usłyszeć o wielu takich umowach. „Ta gra chodzi tylko na Radeonach, a ta na GeForce'ach" – to koszmar, który ma szanse się spełnić. Jedynym pocieszeniem w tym wszystkim jest to, że nie ma co pozbywać się PCetów. Gry na nasze komputery będą nadal powstawać, gdyż jest tym zainteresowane nie tylko ATI, Nvidia i Microsoft, ale również Intel i AMD. Oby tylko te dwie firmy również nie wpadły na pomysł promocji swoich procesorów za pomocą gier działających tylko na Pentiumach lub Athlonach, bo wtedy przestanie być wesoło. ❐

KANTYNA

Opracował: Diaz

Pojawienie się czołgów na polach pierwszej wojny światowej wymusiło skonstruowanie środków niszczących je. Początkowo Niemcy strzelali do angielskich pojazdów zwykłymi działami polowymi, używając do tego pocisków burzących. Biorąc pod uwagę jakość opancerzenia ówczesnej broni pancernej, była to dobra metoda, dzięki której alianci w swych natarciach tracili blisko połowę użytego sprzętu. Jednak przewaga ognia jak i mobilność pojazdów opancerzonych powodowały, iż artylerzyści musieli zacząć stosować najróżniejsze fortele i pułapki ogniowe, by zredukować przewagę nieprzyjaciela.

REALIZM POLA WALKI: BROŃ PRZECIWPANCERNA

Po wielkiej wojnie niemal wszystkie armie świata zaczęły opracowywać nowy rodzaj broni – artylerię przeciwpancerną. Jedną z dróg rozwoju okazała się typowa artyleria lufowa o kalibrze rzędu 37 - 45 mm. Jednak czołgi nadal się rozwijały, zyskując grubszy pancerz, co spowodowało konieczność zwiększenia średnicy pocisków używanych do ich niszczenia. Wprowadzono również pociski typowo przeciwpancerne, czyli tępogłowicowe. Już w połowie lat trzydziestych w Niemczech skonstruowano nowy typ naboju – kumulacyjny, jednak na szerszą skalę rozpoczęto używać go od 1942 roku. Wcześniej, bo już w 1941 roku, Wehrmacht zaczął używać pocisków podkalibrowych. Powiększanie pancerzy w pojazdach oraz zastosowanie fartuchów ochronnych, a także rozwój doktryny sił mobilnych, wymusiły pojawienie się na polach bitew samobieżnych dział przeciwpancernych, mogących niszczyć czołgi za pomocą artylerii o kalibrze powyżej 76 mm. Rozwój ten prześledzić mogli grający w gry z cyklu *Panzer General*, gdzie na początku wojny dostępne były jedynie działa niemobilne o niewielkim kalibrze, pod koniec zaś po planszach grasowały wielkokalibrowe potwory o grubym opancerzeniu. Inna sprawa, że ich skuteczność była relatywnie mała w porównaniu z potencjałem niszczenia czołgów oferowanym przez same czołgi, stąd wykorzystanie tego typu jednostek w grze okazywało się marginalne – wyjąwszy słynne działa 88 mm, które siały postrach w szeregach aliantów na wszystkich frontach.

W chwili obecnej największe znaczenie na polu walki odgrywają przeciwpancerne pociski kierowane (ppk). Pierwszy udany projekt, tuż po wojnie, wyprodukowali Szwajcarzy. Ich Cobra-1 posiadała zasięg 1 km i była sterowana za pomocą przewodu. Następni byli Francuzi, a ich SS-10 przetestowali Izraelczycy w inwazji na Egipt w 1956 roku. W połowie lat sześćdziesiątych pojawiły się pociski II generacji, kierowane półautomatycznie, o zasięgu do 4 km i o prawdopodobieństwie niszczenia celów sięgającym 90-95%. Były to TOW oraz SS-12, a wypróbowano je w kolejnej wojnie izraelsko-arabskiej w 1967 roku. Połowa lat osiemdziesiątych to wprowadzenie na uzbrojenie III generacji ppk. Naprowadzają się one same na cel, bądź też naprowadzane są przy pomocy wiązki laserowej, posiadają zwiększony ładunek niszczący oraz większy zasięg skuteczny.

W grach strategicznych, tam gdzie występują czołgi, gracz zwykle ma do dyspozycji ciężką broń przeciwpancerną, która jednak, jak się okazuje, nie zawsze jest skuteczna bądź w ogóle potrzebna. Takim przykładem może być wspomniany *Panzer General*, gdzie działa przeciwpancerne stanowią łatwy łup dla wszelkiego rodzaju innych jednostek a z nich samych jest, niestety niewielki pożytek. Podobnie sprawa wygląda w przypadku *People's General*, gdzie nawet najlepsza broń przeciwpancerna ma spore problemy z przetrwaniem na pierwszej linii frontu i lepiej spisuje się jako obrona konkretnych punktów aniżeli narzędzie do zadawania strat w trakcie jakiejś ofensywy. Tu jednak rolę „zabójców czołgów" przejmują w dużej mierze śmigłowce, co stanowi rys charakterystyczny współczesnego pola walki.

Broń ciężka, jak sama nazwa wskazuje, nie jest lekka ani mała, a co za tym idzie, nie posiada takiej ruchliwości jak pojedynczy żołnierze – co może stanowić kluczowy element walk w ciężkim

Z PORADNIKA FRONTOWCA: JAK UPOLOWAĆ T-80

Czołg T-80, jedna z nowszych konstrukcji w armii rosyjskiej, uznawany jest za całkiem udany pojazd bojowy, mogący nawiązać równorzędną walkę z zachodnimi odpowiednikami. Jednak podczas wojny w Czeczenii, wyszła na jaw jego największa wada – złe umieszczenie amunicji w magazynie. Otóż naboje do działa znajdują się w pozycji pionowej w automacie ładowania. Przy trafieniu pociskiem przeciwpancernym w bok czołgu tuż nad kołami, struga kumulacyjna trafia wprost na nie, powodując natychmiastową eksplozję i rozerwanie pojazdu na drobne kawałki.

terenie, na przykład miejskim lub w dżungli. Dlatego właśnie uzbrojenie przeciwpancerne na szczeblu pododdziału stanowi drugą odnogę w tego typu konstrukcjach. Co ciekawe, już w 1917 roku Niemcy opracowali karabin przeciwpancerny 13,3 mm, będący w stanie skutecznie zwalczać brytyjskie i francuskie czołgi. Użyto go w ilości kilkuset sztuk, tak więc nie było możliwości by mógł on odegrać większą rolę w kończącej się już wojnie. W okresie międzywojennym wiele państw na swe uzbrojenie wprowadziło najróżniejsze rusznice; chyba najbardziej znane to niemiecki PzB-39, brytyjski BOYS wz.37, czy polski karabin UR wz.35. Jednak gdy w trakcie II wojny światowej pancerz czołgów stał się o wiele grubszy niż ten znany z lat minionych, broń tego typu przestała pełnić swą pierwszoplanową rolę. Jej miejsce zajęły granatniki przeciwpancerne.

Jako pierwszy na froncie pojawił się amerykański model rozpowszechniony pod nazwą Bazooka. Następnie Brytyjczycy zaczęli masowo używać swego Piasta, a Niemcy Panzerfausta i Panzerschrecka. W roku 1964 do uzbrojenia armii amerykańskiej weszły granatniki jednorazowego użytku M-72. Także blok wschodni nie pozostał w tyle i na uzbrojenie państw sojuszniczych wprowadzono radziecki RPG-7, którego po wietnamskich doświadczeniach amerykanie nazwali „Tank Killer". Wówczas też, zaczęła się istna lawina najróżniejszych konstrukcji tego typu na świecie. Najbardziej znane z nich, oprócz już wymienionych, to szwedzkie AT-4 i AT-12, izraelski B-300, brytyjski LAW 80 i amerykański SMAW.

Seria *Close Combat* w doskonały sposób ilustruje, jak groźną bronią mogą być wyrzutnie pocisków przeciwpancernych przenoszone przez żołnierzy, o ile umiejętnie je się wykorzysta. Dwuosobowe składy nie są w stanie zadać poważniejszych strat czołgom wroga w otwartym polu, a same są narażone na ich ogień. Utrata jednego z członków takiej ekipy, powoduje znaczne zmniejszenie szybkostrzelności a co za tym idzie zwiększa prawdopodobieństwo całkowitego wyeliminowania wyrzutni. Najlepszym więc rozwiązaniem są wszelkiego rodzaju pułapki ogniowe i strzały z najbliższej odległości, ale i tu trzeba mieć sporo szczęścia – albo zająć dogodną pozycję, na przykład w kilkupiętrowym domu broniącym przeprawy przez rzekę. Pojedyncza Bazooka lub Panzerfaust nie mają większych szans w otwartym starciu z czołgami średnimi i praktycznie żadnych w walce z kolosami typu Tygrys, toteż najlepiej wspomóc je ogniem działek przeciwpancernych lub chociaż wzmocnić drugim, podobnym składem. O ile to możliwe, należy też oddawać strzały z jak najmniejszej odległości, w boczny lub tylny pancerz – choć wypracowanie tej ostatniej pozycji graniczy z cudem.

W obecnej chwili, broń przeciwpancerna stanowi jeden z najważniejszych typów uzbrojenia każdej armii na świecie. Bez niej nie można mówić o jakimkolwiek starciu zbrojnym z przeciwnikiem posiadającym czołgi lub wozy opancerzone. A wyścig ciągle trwa, gdyż na każdą konstrukcję broni zdolnej zniszczyć czołg, twórcy odpowiadają kolejnym typem pancerza. W chwili obecnej znaczną część ciężaru walki z czołgami przejęły też na siebie śmigłowce, ale to już temat na osobne rozważania. ❐

POCISKI KUMULACYJNE

Kumulacja jest to zjawisko fizyczne polegające na skoncentrowaniu i ukierunkowaniu strumienia gazów i metalu powstałych w momencie wybuchu. Zaprezentowane zostało po raz pierwszy w roku 1883 przez niemieckiego odkrywcę Forstera. W 1888 oficer US Navy, Munroe, dokonał tego samego odkrycia, ale dopiero w 1911 Neuman uzyskał pierwszy patent dotyczący układów kumulacyjnych. Nic też dziwnego że w USA oraz w Anglii określa się to mianem efektu Munroe, a w Niemczech efektem Neumana. Po raz pierwszy granatów kumulacyjnych użyto w walkach o Kretę 9 maja 1941 roku przez lądujących tam Niemców.

Typowy ładunek kumulacyjny zawiera ładunek wybuchowy z wydrążeniem o kształcie stożka, metalową wkładkę kumulacyjną oraz detonator. Całość umieszczona jest w obudowie. W momencie detonacji w materiale wybuchowym zaczyna się tworzyć fala detonacyjna, która przemieszcza się z prędkością 7-8 km/s. Po dotarciu czoła fali do wierzchołka wkładki kumulacyjnej następuje obciążenie kolejnych jej przekrojów, które deformując się są wprowadzane w ruch. Tworzy się wówczas hiperdźwiękowy strumień kumulacyjny, a za nim podąża wolniejszy tak zwany „zbitek". Na skutek dużego ciśnienia, w miejscu uderzenia płyta stalowa zostaje przepalona. Stąd też pociski korzystające z efektu kumulacji z powodzeniem wykorzystywane są do niszczenia czołgów.

TAWERNA

Opracował: Adam „Nubarus" Piesiak, tawerna@sgk.com.pl

Witam Was po raz kolejny w naszej cichej i spokojnej Tawernie. Zapraszam do środka. Tutaj nie grożą Wam żadne niebezpieczeństwa świata zewnętrznego. Każdy z Was, czy to kupiec, czy awanturnik, znajdzie tu dla siebie miejsce. Z pewnością chcielibyście się posilić i wypić szklanicę naszego wybornego miodu! A kiedy już krew zacznie Wam żywiej krążyć, zapraszam pod nasz kominek. Czeka tam na Was moja kolejna opowieść...

NEWSY

GALAKTYKA NADAL TESTOWANA

LucasArts i Sony Online Entertainment rozpoczęły trzeci etap testów gorąco oczekiwanej gry z gatunku MMOcRPG – „Star Wars Galaxies: An Empire Divided". Jak założyli producenci, ich celem jest osiągnięcie liczby 50.000 testerów. Termin premiery ustalony zostanie, dopiero po zakończeniu fazy beta-testów. Więcej informacji: http://www.starwarsgalaxies.com/

DARK ALLIANCE 2

Black Isle nie zamierza zapominać o świecie „Baldur`s Gate", czego dowodem jest ogłoszenie prac nad „Baldur's Gate: Dark Alliance 2", który wydany zostanie pod koniec tego roku na konsolę Playstation 2 i XBox. Mechanika gry oparta została o trzecią edycję Dungeons & Dragons. Warto zaznaczyć, iż autorzy przygotowują dla nas ponad 40 poziomów, 5 nowych bohaterów, a także – co ciekawe – możliwość zabawy dwóch graczy na jednym ekranie. Gra ta wydana zostanie przez firmę Vivendi Universal Games. Więcej informacji: http://bgda2.blackisle.com

ZOSTAĆ WILKOŁAKIEM

Taką właśnie możliwość zaoferuje nam najnowszy dodatek do „The Elder Scrolls 3: Morrowind" o podtytule „Bloodmoon", który wydany zostanie niedługo po premierze „Tribunal". Fabuła zaoferuje nam wybór pomiędzy grą w postaci człowieka i wilkołaka. Ten drugi charakteryzować się będzie niezwykłą szybkością i siłą, ale odbiją się także na nas wszystkie jego negatywne cechy egzystencji – chociażby to, iż nie będziemy mogli korzystać z naszego ekwipunku. Którą ze ścieżek wybierzemy, zależy już tylko od nas. Premiera dodatku na Zachodzie zapowiadana jest już na maj. Więcej informacji: http://www.elderscrolls.com

MANIA POSIADANIA

Czyli o tym, co w plecaku

Dzisiejszego wieczoru chciałbym poruszyć kolejny ważny temat dla każdego miłośnika cRPG. Mianowicie myślę tutaj o naszym ekwipunku oraz sposobie, w jaki z niego korzystamy. „Goła" postać, choćby była naprawdę silna czy uzdolniona magicznie, nie ma dużych szans na przetrwanie, jeżeli nie zaopatrzy się w odpowiednie przedmioty, które podniosą jej walory. Trzeba sobie zdać też sprawę z tego, iż nieraz bardzo dużo czasu poświęcamy na dopasowywanie odpowiedniego ekwipunku. Czy użyć amuletu zwiększającego naszą siłę, a może podnoszącego wytrzymałość? Tego typu dylematy spotkały chyba każdego gracza.

Jak zdobywamy nasze wyposażenie? Oczywiście, najprostszą rzeczą jest udanie się po prostu do sklepu. Nie zapomnę długich wieczorów z grą „Blade of Destiny" (w którą grałem jeszcze korzystając z Amigi 600), gdzie na handlu spędziłem naprawdę sporo czasu, targując się o każdą najdrobniejszą nawet rzecz. Zresztą dobry cRPG bez zaawansowanych możliwości „kupieckich" zawsze będzie budził we mnie niedosyt. Niestety, tego typu wadę posiadają wszystkie gry, których akcja rozgrywa się w podziemiach, czyli np. „Eye of the Beholder".

Równie dobrze zamiast wydawać fortunę, możemy zapolować na inne postacie i spróbować je w ten sposób ograbić. Wszystko ładne i piękne, ale czasami naprawdę denerwuje, gdy przy elfie – łuczniku – znajdujemy ogromną halabardę, a po jego wspaniałych nagolennikach i napierśniku ślad zaginął. Coś tutaj nie gra! Przykładem może tu być chociażby seria „Might & Magic", gdzie podobne zdarzenia są na porządku dziennym. W tym wypadku o wiele lepiej prezentuje się już „Baldur`s Gate". Na szczęście nie trzeba być zawsze bezwzględnym mordercą. Na pewno niejednemu z Was wielką fraj-

dę sprawiało wczucie się w postać złodzieja. Mnie osobiście bardzo dobrze odgrywało się go w świecie „Fallouta", gdzie np. czekając aż gospodarz opuści swoje lokum, wpierw włamywałem się do sklepu, a później używając swego złodziejskiego kunsztu, przetrzebiałem skrzynie z wszelakimi różnościami.

Jeżeli wreszcie udało się nam zgromadzić swój ekwipunek, warto teraz zajrzeć do naszego plecaka, który nieraz potrafi zajmować kilka ekranów. Praktycznie w każdej grze idzie się pod tym względem na ustępstwa. Posiadając przeciętne 15 punktów siły w „Baldurze", potrafimy unieść masę przedmiotów, zbroje, hełmy, miecze – nawet jeśli jesteśmy na przykład tylko biednym, słabym kapłanem. Przełknijmy to jednak i załóżmy, że nasza postać jest to wszystko w stanie udźwignąć i ze sobą taszczyć. Gdzie tu jednak mowa o skutecznej walce, stosowaniu uników, czy rzucaniu skomplikowanych zaklęć? Powoli jakakolwiek rzeczywistość zaczyna się tutaj zatracać, a z naszych bohaterów robią się wielbłądy. Nie ma idealnej gry pod tym względem, jednak każdy przedmiot powinien być dobrze opisany, biorąc pod uwagę jego wagę, wielkość (ilości, którą zajmuje w plecaku), szybkości ataku, itd. Posiadać także powinien swoje wady i zalety. Przykładowo miecz oburęczny razi ze straszliwą skutecznością, będąc jednocześnie bardzo powolnym i uniemożliwiając nam używania tarcz – co w efekcie wystawia nas na ciosy przeciwników. Bohater zaś, dzięki swojej sile, posiada określony udźwig oraz ilość przedmiotów danej wielkości, które może włożyć do plecaka. Po przekroczeniu takiego limitu powinny się zacząć modyfikatory ujemne, aż w końcu śmiałek nie będzie zdolny do ruchu.

Niedopuszczalnym wydaje się także fakt, iż w naszym plecaku nie widzimy graficznego odwzorowania przedmiotów – jak jest choćby w przypadku „Summonera". Nie powinno być również tak, że zakładane elementy naszego stroju nie wpływają na wygląd postaci na ekranie gry. To strasznie miłe obserwować takie zmiany – jakże denerwująca była w pierwszej części „Diablo" możliwość przystrojenia się tylko w trzy rodzaje ubioru dla każdej postaci.

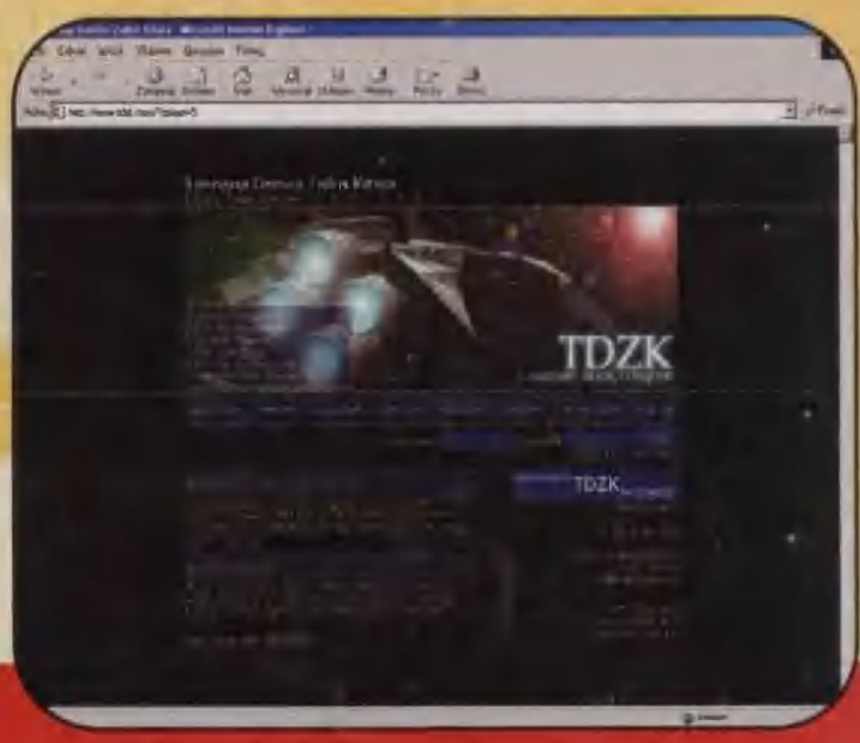
Ostatnim elementem ekwipunku, o którym chciałem dziś wspomnieć, jest kreacja własnych magicznych broni. Pole do popisu daje nam tutaj chociażby „Diablo 2" ze swoimi runami, których poszukiwanie staje się po czasie jednym z głównych elementów gry. Podobnie sprawa ma się z „Final Fantasty 7", gdzie zdobywając magiczne kamienie, dopasowywaliśmy je do broni, otrzymując w ten sposób różnorakie dodatkowe efekty. Radzę Wam na koniec, drodzy goście, abyście zawsze powoli i z rozwagą dobierali ekwipunek dla swoich herosów. To, co ładnie wygląda, nie zawsze musi być skuteczne, no chyba że naszym celem jest rozkochanie w sobie miejscowej księżniczki... ❐

ZASŁYSZANE W TAWERNIE

Miesiąc temu miałem przyjemność opowiedzieć Wam o bardzo ciekawej grze on-line, jaką jest „Red Dragon". Dzisiaj również chciałem poruszyć temat gier internetowych, jednak w zupełnie innym klimacie. Przedstawiam Wam „Taenaria Derivia Zallus Kitara" (w skrócie TDZK). To gra, do której potrzebujecie tylko i wyłącznie przeglądarki internetowej. TDZK rozgrywa się w kosmosie. Wszechświat, który się przed nami otwiera, to 36 systemów gwiezdnych, 70 planet i ponad 600 portów kosmicznych. Rozpoczynamy od nabycia statku kosmicznego, a z czasem do naszej dyspozycji oddane zostanie aż 9 typów, począwszy od frachtowców do pancerników. Pierwsze, czym musimy się zająć to oczywiście handel i zbieranie surowców. Jest to podstawowy element gry, ale nie jedyny. Z czasem, gdy uzbroimy się już w odpowiednią gotówkę, przyjdzie czas na zakup okrętu wojennego. Od tego momentu możemy walczyć z innymi graczami i bohaterami niezależnymi, a co ciekawe atakować i zdobywać porty kosmiczne. Naszym celem jest rozbudowa planety, jednak nie polecam działania samotnie. Wszelakie sojusze są bardzo korzystne i mogą wpłynąć zarówno na skuteczność, jak i sam charakter rozrywki. Jeżeli fascynowaliście się kiedyś sławetną grą planszową „Gwiezdny Kupiec" lub też grami komputerowymi typu „Frontier" czy „Privater", to jest to zabawa zdecydowanie dla Was. Nie pogardzą nią również fani literatury SF.

Więcej informacji znaleźć można na stronach:

http://www.tdzk.com
http://tdzk.madox.net



KALENDARZ PODRÓŻNIKA

Jak co miesiąc zapraszam do szybkiego przeglądu zbliżających się premier gier cRPG:

Gothic 2
CD Projekt, 16 kwietnia

Deus Ex
Cenega, kwiecień 2003

Grom
Cenega, maj 2003

Elder Scrolls 3: Tribunal
CD Projekt, 14 maja

Spell of Gold
Cenega, maj 2003

Lionheart
CD Projekt, sierpień 2003

system

WIEŚCI

Firmy Medion AG i Smart Fuel Cell AG poinformowały podczas targów CeBIT o wspólnym zamiarze opracowania zasilanej metanolem ładowarki dla urządzeń przenośnych. Energy Docking Station, stacja dokująca z ogniwami paliwowymi, ma zapewnić laptopom trzykrotnie dłuższy czas pracy niż ich wewnętrzne akumulatory, a jej doładowanie (bez wyłączania urządzenia) polegać będzie na wymianie zbiornika z paliwem. Niemcy zapowiadają, że generator będzie także przystosowany do innych typów gadżetów elektronicznych, takich jak palmtopy, urządzenia komunikacyjne czy telefony komórkowe. Warto przypomnieć, że Smart Fuel Cell jest jednym z nielicznych producentów, od którego można już kupić systemy zasilania bazujące na ogniwach paliwowych. Energy Docking Station ma trafić do sklepów w 2004 roku.

W związku z wejściem w życie ustawy z dn. 18.07.2002r. (DZ. U. nr 144 poz. 1204) „O świadczeniu usług drogą elektroniczną" zmieniły się warunki przesyłania drogą elektroniczną informacji o charakterze marketingowo-handlowym z wykorzystaniem technik teleinformatycznych. Od dnia 10 marca nie można bez zgody przekazywać przez e-mail ofert i informacji handlowych. Dlatego też ilość przesyłek zawierających tzw. spam powinna się zmniejszyć, chociaż niestety nie dotyczy to poczty przesyłanej przez zachodnie serwisy.

Jak twierdzą tajwańscy dostawcy podzespołów elektronicznych, premiera konsoli Sony PlayStation 3 odbędzie się już w tym roku, dwa lata przed zapowiadanym terminem. Podobno już wkrótce pojawi się próbna partia tych urządzeń – powstaną one m.in. w zakładach Hon Hai Precision Industry, które zajmują się montażem konsoli PlayStation 2. Sugeruje się, że Sony rozpocznie sprzedaż wspomnianych urządzeń w połowie bieżącego roku – poza Japonią pojawią się one po kilku następnych miesiącach. Sony nie komentuje ostatnich pogłosek, wiadomo jednak, że jeszcze 4 marca br. informowano o wciąż trwających pracach nad sercem urządzenia – tworzonym wraz z IBM i Toshibą procesorem Cell.

KARTY DVB cyfrowa telewizja

JAK NIE PŁACIĆ ABONAMENTU ZGODNIE Z PRAWEM

Od 1 stycznia 2003 roku przestała obowiązywać tak zwana licencja ustawowa, w związku z czym odbiorcy telewizji kablowej mają do dyspozycji mniej kanałów, a w niektórych przypadkach płacą też wyższy abonament. Alternatywą dla takiego stanu rzeczy jest samodzielny odbiór cyfrowych kanałów telewizji satelitarnej z wykorzystaniem komputera PC. Umożliwia to karta DVB. Do odbioru telewizji cyfrowej niezbędne jest posiadanie dowolnej anteny satelitarnej oraz komputerowego tunera satelitarnego – karty DVB. W myśl polskiego prawa, taki zestaw nie jest traktowany jako odbiornik telewizyjny i nie wymaga opłacania jakiegokolwiek abonamentu. Rozwiązanie takie daje darmowy dostęp do prawie 1700 satelitarnych programów telewizyjnych i radiowych. Poza kanałami obcojęzycznymi dostępne są także polskie, w tym: TV-Polonia, TVN, TVN7, TV4, Tele5, TV Puls, VIVA Polska, Polonia 1 i Niepokalanów. Karta DVB współpracuje z każdym systemem z rodziny Windows, a dołączone bogate oprogramowanie (także w języku polskim) pozwala m.in. na wykorzystanie komputera jako cyfrowego magnetowidu. Do karty dołączany jest także klient systemu Casablanca – darmowej usługi dostępu do internetu drogą satelitarną. Kanały telewizyjne mogą być wyświetlane zarówno na monitorze, jak i na odbiorniku telewizyjnym.

www.internetsatelitarny.pl

MEDIA-STORE CD-R AUDIO 80

PŁYTY DO MUZYKI

Firma Media-Tech wprowadziła do swojej oferty nośniki MEDIA-STORE CD-R AUDIO 80 (MT286), przeznaczone przede wszystkim do nagrywania utworów muzycznych. Specjalna struktura ścieżek pozwala na nagrywanie ich na wolnostojących nagrywarkach płyt CD-R, jak również na odtwarzanie ich na odtwarzaczach CD starego typu, które nie odtwarzają muzyki nagranej na zwykłych płytach CD-R.

Na płytach MEDIA-STORE CD-R AUDIO 80 (MT286) można zapisać do 80 min muzyki, przy czym zaleca się nagrywanie dźwięku z szybkością 1X w celu zachowania optymalnej jakości odtwarzania. Wysoka jakość nośnika (w kolorze srebrnym) została uzyskana dzięki bardzo rygorystycznemu procesowi produkcyjnemu, w czasie, którego płyty są wielokrotnie testowane. Najnowocześniejsza technologia zapewni nagranym utworom bezpieczeństwo nawet na 100 lat.

Płyty są pakowane po 5 sztuk w kartonie. Każda z nich jest indywidualnie zapakowana w pudełko typu slimcase.

www.media-tech.pl

KONIEC BIOSU
wszystko ma swój kres

CZAS NA EFI

Od przeszło 20 lat BIOS – układ z zapisanym oprogramowaniem najniższego poziomu, z którego podczas uruchomienia korzysta komputer – jest nieodłączną częścią każdego komputera PC. Na imprezie Intel Developer Forum zaprezentowano potencjalnego następcę BIOS-a: EFI.

Jak na współczesne standardy, BIOS nie jest zbyt przyjazny dla użytkowników. To także ostatnia ostoja asemblera – programiści tworzący aplikacje dla BIOS-a muszą posługiwać się kodem maszynowym, co nie tylko znacznie utrudnia pracę, ale praktycznie uniemożliwia tworzenie bardziej zaawansowanych programów. Od wszystkich tych słabości jest wolny EFI (Extensible Firmware Interface), już dziś nazywany „następcą BIOS-a".

EFI to mały system operacyjny instalowany na twardym dysku, który posiada przyjazny interfejs graficzny i obsługuje wyświetlacze wysokiej rozdzielczości. Został wyposażony w możliwości sieciowe, dlatego konfiguracja komputera może być dokonywana z poziomu innej maszyny. EFI jest napisane w C i pozwala na tworzenie dodatków z wykorzystaniem standardowych narzędzi programistycznych. Dzięki temu producenci płyt głównych będą mogli pisać własne, zaawansowane programy diagnostyczne, aplikacje do automatycznej konfiguracji i inne przydatne rozwiązania. Twórcy EFI zapowiadają, że w wypadku zawieszenia się systemu operacyjnego, użytkownik będzie mógł przełączyć się do EFI, sprawdzić co się dzieje, zmienić konfigurację i powrócić do pracy. W trakcie pokazu przeprowadzonego podczas Developer Forum, na pracującym komputerze zaprezentowano wymianę sterowników sieciowych i serię rekonfiguracji urządzeń USB – wszystko bez wyłączania systemu.

www.zdnet.com

PHILIPS DESXCAPE150DM

BEZPRZEWODOWY MONITOR LCD

13 marca 2003 roku w sprzedaży we Francji, Niemczech, Wielkiej Brytanii, Belgii i Holandii pojawił się bezprzewodowy monitor LCD Philips DesXcape150DM – poinformował jego producent na konferencji zorganizowanej w Centrum Prasowym targów. Ważący 2,4 kg 15-calowy monitor komunikuje się z pecetem dzięki technologii 802.11b na odległość 50 (wewnątrz) lub 100 metrów (na zewnątrz pomieszczeń). Akumulatory urządzenia pozwalają na pięciogodzinną nieprzerwaną jego pracę. Pakiet, na który składa się bezprzewodowy monitor, stacja bazowa, adapter sieci bezprzewodowej i bezprzewodowa klawiatura, ma kosztować 1700 euro.

www.philips.com

ZABEZPIECZ SIĘ PRZED BRAKIEM PRĄDU

ETA: INNOWACYJNE ZASILACZE UPS

Firma ETA z Poznania, producent zasilaczy awaryjnych, wprowadził do oferty nową serię produktów o nazwie multisystem UPS. Są to nowoczesne zasilacze, wykonane w technologii line-interactive, które nie mają swoich odpowiedników w ofertach pozostałych krajowych producentów.

Przewaga produktów multisystem UPS widoczna jest przede wszystkim w bogatym wyposażeniu standardowym, profesjonalnych możliwościach komunikacji z komputerem (za pomocą dołączonego oprogramowania UPSILON 2000) oraz pełnej kompatybilności sprzętu z oprogramowaniem Power Chute (APC). Zasilacze te mogą współpracować z szeroką gamą sprzętu komputerowego, urządzeniami automatyki biurowej (dzięki funkcji KF) oraz agregatami prądotwórczymi (funkcja AG). Potwierdzeniem wysokiej jakości serii multisystem UPS jest 5-letnia gwarancja poparta rozbudowaną siecią serwisową na terenie kraju. Aktualnie jest to najdłuższy okres gwarancyjny na zasilacze awaryjne w Polsce.

www.eta.com.pl

MILESTONE 4 wersja testowa Longhorna

WYCIEK Z MICROSOFTU

W internecie pojawiła się kolejna wersja testowa Longhorna – następnej odsłony systemu Windows. Z Microsoftu wyciekła wersja Milestone 4. Jest bardziej stabilna niż Milestone 3, które pojawiło się w Sieci w ubiegłym roku. Analitycy oceniają jednak, że na stworzenie wersji beta programiści Microsoftu potrzebują jeszcze przynajmniej 6 miesięcy. Jim Cullinan, odpowiedzialny w Microsoft za produkty Windows, potwierdził autentyczność programu. Nie chciał jednak rozmawiać na temat innowacji zastrzegając, że wersja jest jeszcze wczesna i do premiery systemu – przewidywanej na koniec roku 2004 – wiele się może zmienić.

Największą innowacją, jaką można zauważyć w testowej wersji Longhorna jest nowy system organizacji plików Windows Future Storage (WinFS), który zastąpi FAT32 i NTFS. Ma ułatwić zarządzanie plikami – bez względu na miejsce i formę ich zapisu. Każdy plik jest opisywany przez wiele parametrów, co ma ułatwić przeszukiwanie zasobów, np. pliki muzyczne można organizować według wykonawców, albumów, itp. – w sumie system obsługuje aż 9 różnych kryteriów. Podobnie jest z obrazami i plikami innego typu. Zarządzanie jest więc nie tylko efektywne, ale przede wszystkim proste. Nie trzeba określać typu plików, daty czy nazwy. WinFS najprawdopodobniej zadebiutuje jeszcze w tym roku w systemie Yukon, nowej wersji SQL Server.

Inne nowości, które można zauważyć w Longhorn Milestone 4 to uproszczona instalacja systemu – po jej uruchomieniu pojawia się napis, który zachęca użytkownika komputera do zrobienia sobie przerwy i powrotu za 10 minut. W tym czasie system instaluje się bez żadnych ingerencji użytkownika. Pojawiają się też nowe opcje zabezpieczeń, np. blokowanie dostępu do komputera w określonych godzinach.

www.zdnet.com

system

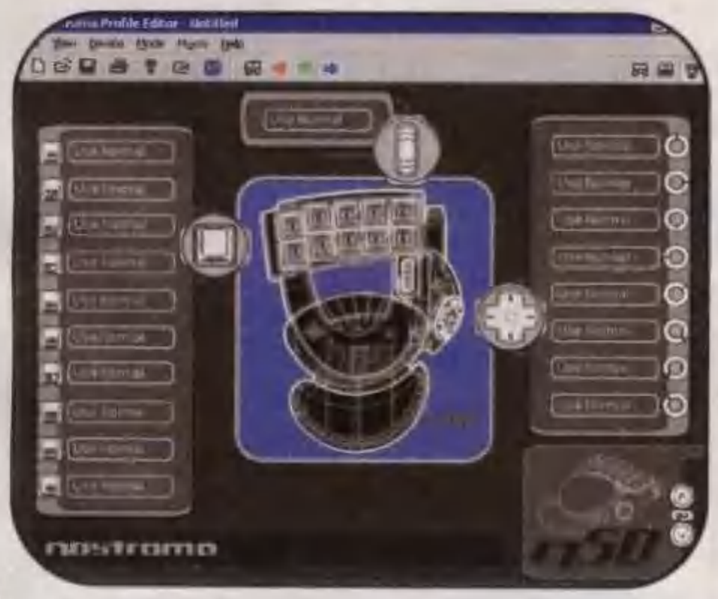
BELKIN NOSTROMO SPEEDPAD N50

Marzenie gracza FPP

- *producent:* BELKIN www.belkin.com
- *polski dystrybutor:* Megabajt Sp. z oo.
- *adres:* ul. Rydygiera 8 01-793 Warszawa, Polska www.megabajt.com.pl
- *cena:* 155 zł

ADAM GREGROWICZ

Nostromo SpeedPad n50 to konstrukcja jedyna w swoim rodzaju. Jest rodzajem pada połączonego z niedużą klawiaturką. Sam wygląd SpeedPada przypomina urządzenie sterownicze jakiegoś futurystycznego urządzenia. W rzeczywistości powstał z myślą o grach FPP a dokładniej jako pomoc w uzyskaniu maksymalnej sprawności i wydajności we wszelkiego typu strzelaninach 3D i innych grach gdzie wymagana jest przede wszystkim szybkość reakcji przy zmianie funkcji, rodzajów broni, ciosów, itp. Dzięki ergonomicznej konstrukcji, dziesięciu klawiszom, dodatkowej rolce i tak zwanemu krzyżowi kierunków urządzenie jest nie do pobicia w tego typu grach. Tym bardziej, że w używaniu **Nostromo SpeedPad n50** pomaga fakt, że wybrzuszenie z centralnej części można zdjąć i dzięki temu pad pasuje zarówno do dużych jak i mniejszych dłoni.



SpeedPad n50 pozwala na przypisanie 56 różnych funkcji osiąganych wciśnięciem jednego klawisza lub ich kombinacji. W zestawie dołączony jest bardzo wygodny program do konfiguracji urządzenia (SpeedPad Editor), w którym można samemu przypisać dowolną funkcję poszczególnym klawiszom – lub załadować jeden z kilkunastu opracowanych przez producenta profili (między innymi specjalnie opracowany profil do *Quake III Arena* i *Unreal*). Nowe profile można pobierać ze strony producenta. Oprócz tego można zainstalować Loadout Managera, program umożliwiający powiązanie poszczególnych profili z odpowiednimi do nich aplikacjami (na przykład przypisując plik inicjujący grę *Quake III* do tegoż profilu, dzięki czemu po uruchomieniu gry mamy już gotowe ustawienia).

Urządzenie wyposażone jest w interfejs USB. ❐

GŁOŚNIKI od MiNta

Seria Kino Domowe Mini

ARKADIUSZ MATCZYŃSKI

Firma **MiNt** rozszerzyła swoją ofertę o nową serię głośników multimedialnych pod nazwą **Kino Domowe Mini**. W sprzedaży znalazły się już są dwa zestawy sześciokanałowe **(5.1) MA-839C** i **MA-888C**, oraz system trzykanałowy **(2.1) MA-861C**. Zestawy te oferują wysoką jakość dźwięku oraz estetyczne i eleganckie wykonanie. Wszystkie charakteryzują się srebrną obudową, posiadają kable odpowiedniej długości, zwłasz-

TYP	OPIS	PASMO PRZENOSZENIA		CENA
		subwoofer	głośniki satelitarne	
MiNt 839C HOME THEATRE 5.1 – SERIA KINO DOMOWE MINI	*Sześciokanałowy (5.1) zestaw składa się z pięciu głośników satelitarnych o średnicy 6.25 cm oraz z drewnianego głośnika basowego (subwoofera) o średnicy 10 cm. Dysponuje on mocą PMPO (Power Music Peak Output) 1480 W.*	*40 Hz - 160 Hz*	*100 Hz - 20 kHz*	*262 zł*
MiNt 888C HOME THEATRE 5.1– SERIA KINO DOMOWE MINI	*Sześciokanałowy (5.1) zestaw składa się z pięciu głośników satelitarnych o średnicy 6.25 cm oraz z głośnika basowego (subwoofera) o średnicy 10 cm. Dysponuje on mocą PMPO (Power Music Peak Output) 1880 W.*	*40 Hz - 160 Hz*	*100 Hz - 20 kHz*	*204 zł*
MiNt 861C HOME THEATRE 2.1– SERIA KINO DOMOWE MINI	*Trzykanałowy zestaw (2.1) składa się z dwóch głośników satelitarnych i jednego głośnika basowego (subwoofera) o średnicy 9 cm. Dysponuje on mocą PMPO (Power Music Peak Output) 880 W.*	*65Hz - 200Hz*	*120 Hz - 20 kHz*	*126 zł*

BELKIN NOSTROMO GAMEMOUSE N30

Mysz dla prawdziwego gracza

- *producent:* BELKIN www.belkin.com
- *polski dystrybutor:* Megabajt Sp. z oo.
- *adres:* ul. Rydygiera 8 01-793 Warszawa, Polska www.megabajt.com.pl
- *cena:* 199 zł

Produkty marki **Belkin** są u nas praktycznie w ogóle nieznane. A szkoda. **Belkin** robi naprawdę nietypowe urządzenia. **Nostromo GameMouse n30** już na pierwszy rzut oka różni się od zwykłej myszki. Jest duża, jakby „napuchnięta" a po lewej stronie ma charakterystyczne „skrzydło". Urządzenie wyposażone jest w rolkę i trzy przyciski – dwa umieszczone w standardowych miejscach i trzecie po lewej stronie, wciskany kciukiem – to wspomniane „skrzydło". Nie ma natomiast przycisku w rolce – można ją tylko obracać. Myszka jest dosyć duża i ciężka (głównie za sprawą swojej zawartości, o czym za chwilę), lecz przesuwa się dosyć lekko po podłożu. Problemy mogą mieć jedynie osoby o niezbyt dużych dłoniach – może im być trudno objąć duży garb myszy.

Jednak największe novum mysz kryje się wewnątrz – wyposażona jest bowiem w... wibrator. Tak, technologia typu ForceFeedback trafiła już do myszy komputerowych. Dzięki technologii ImmersionTouch i ImmersionSense można na własnej skórze odczuwać na przykład serię z karabinu w grach FPP. TouchSense przydaje się także podczas pracy w aplikacjach użytkowych – dzięki edytorowi zachowań wibracji można tak zdefiniować myszkę aby wibrowała po najechaniu kursorem na przyciski, ikonki programów lub mijaniu krawędzi okienka. Wbrew pozorom może to być całkiem praktyczne.

GameMouse n30 działa w systemach Windows 98, 2000, ME i XP i wyposażona jest jedynie w złącze USB. ❐

- *producent:* MINT ELECTRONICS http://www.mint-electronics.com
- *polski dystrybutor:* MiNt
- *adres:* ul. Jana Kazimierza 46/54 01-248 Warszawa http://www.mojepc.pl

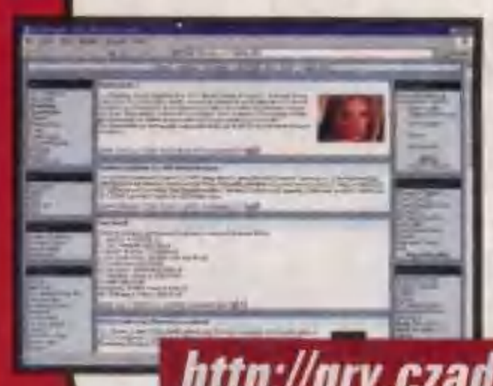
cza dla dwóch głośników satelitarnych, które należy umieścić w narożnikach pomieszczenia. Moc muzyczna zestawów to odpowiednio 1480 W, 1880 W i 880 W. Oczywiście jest to suma wszystkich mocy znamionowych. Ich wielką zaletą jest separacja częstotliwości przez układy aktywne oraz ekranowanie magnetyczne obudowy. Najdroższy zestaw – **MA-839C**, dysponuje drewnianym głośnikiem basowym (subwooferem), który w sposób doskonały przenosi brzmienie. Zestawy współpracują z komputerem, walkmanem, wieżą stereo, odtwarzaczem DVD lub CD, magnetowidem, oraz z innymi urządzeniami wyposażonym w wyjście liniowe dźwięku. Na produkty oferowana jest 12-miesięczna gwarancja. Obok krótka charakterystyka produktów. ❐

CIEK@WE

witryny w internecie

GAMES RUMBLE

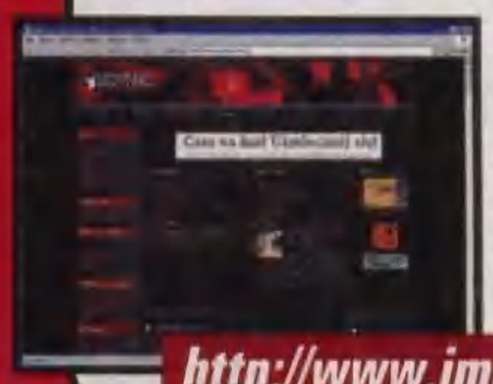
Nieduży, ale sprawnie prowadzony serwis informacyjny o grach komputerowych. Znajdziesz tu kilkadziesiąt recenzji, zapowiedzi i poradników oraz świeże informacje z rynku gier, zarówno światowego jak i krajowego. Na stronie nie zabrakło także forum, gdzie czytelnicy mogą wymieniać się opiniami na różne tematy oraz katalogu interesujących odnośników do innych stron WWW. Serwis należy do naszego katalogu dobrych stron w ramach prowadzonej przez nas akcji „Przyjaciele ŚGK". Więcej szczegółów na jej temat znajdziesz na naszej stronie WWW.



http://gry.czad.net

IMPERIUM WESTWOOD

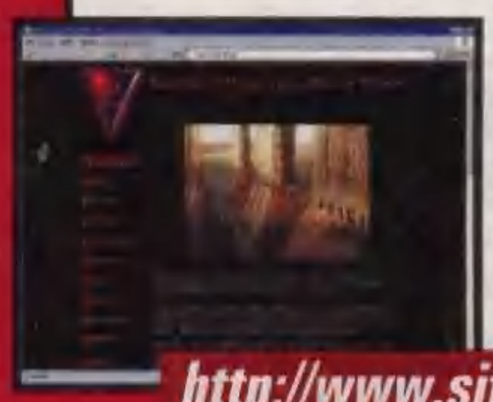
Świetna strona o grach wyprodukowanych przez autorów z firmy Westwood. Doskonała kopalnia informacji o serii *Dune*, *Red Alert*, *Tiberian Sun* oraz *Generals*. Są tu także informacje o dosyć mało znanej u nas grze MMORPG (Massive Multiplayer Online RPG) *Earth and Beyond*. Witryna jest także stroną klanu SCTeam oraz miejscem, gdzie w przyszłości ukaże się Renegade Generals Mod czyli całkowita konwersja *C&C Renegade* przenosząca w świat *C&C Generals*.



http://www.imperium-ww.pl

KORRIBAN

Korriban – Macierzysta Planeta Sithów to bardzo ciekawa strona poświęcona Sithom w świecie Gwiezdnych Wojen. Według autorów serwisu jest to najprawdopodobniej największe takie kompendium o Sithach w polskim internecie. To prawdziwa encyklopedia na temat Zakonu Sithów, ich organizacji, szkół, odznaczeń i najważniejszych członków Bractwa Sith.



http://www.sith.pl

system

GEFORCE FX

PIŁA POLECA

Nowy król 3D

PAWEŁ PILARCZYK (PILA@PCLAB.PL), REDAKTOR NACZELNY SERWISU WWW.PCLAB.PL

Przez kilka ostatnich lat zdecydowanym liderem na rynku układów graficznych była NVIDIA. Przez cały czas po piętach deptała jej firma ATI, jednak kanadyjskiemu producentowi RADEONów wciąż nie udawało się doścignąć giganta z Santa Clara. W wakacje ubiegłego roku ATI zadała potężny cios NVIDII układem R300, znanym też jako RADEON 9700. Uderzenie było na tyle silne, że NVIDIA zwaliła się na kolana aż na pół roku. Dziś prezentujemy jej odpowiedź: procesor graficzny GeForce FX.

O układzie GeForce FX głośno było już co najmniej od wakacji. Znana była co prawda tylko jego nazwa kodowa, NV30, natomiast wielu twierdziło, że procesor ukaże się na rynku mniej więcej w tym samym czasie, co ATI R300. Oba układy stanowią tę samą generację procesorów graficznych, w pełni zgodnych z najnowszym DirectX 9.0. O ile ATI wyrobił się z premierą R300 na czas, to NVIDIA miała paromiesięczny poślizg.

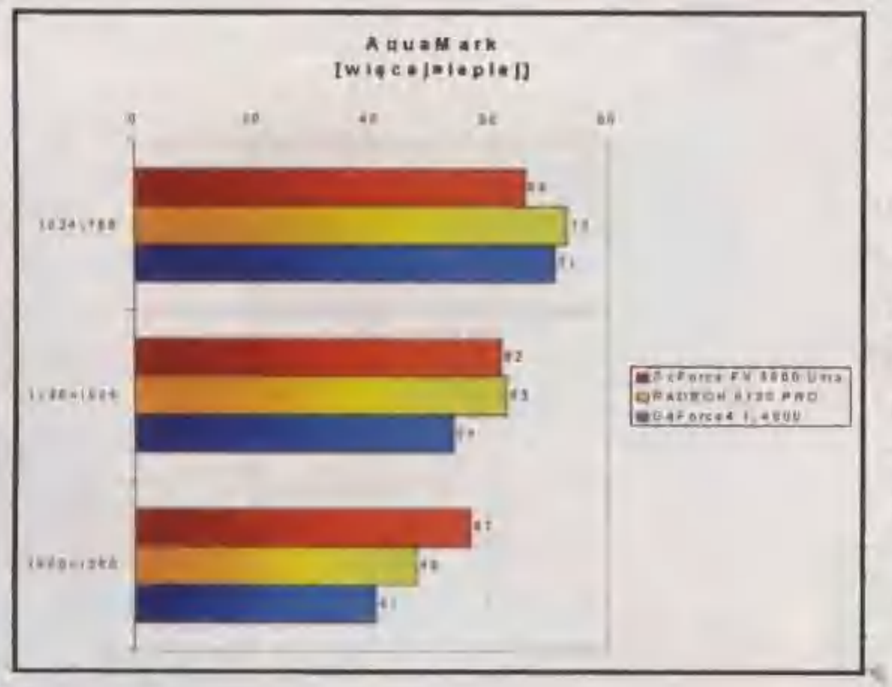
TROCHĘ TEORII

NV30 to układ produkowany w technologii 0,13 mikrona (130 nanometrów). Choć NVIDIA twierdzi, że jest to pierwszy procesor graficzny wytwarzany w tym procesie technologicznym, nie jest to prawdą. Już w listopadzie ubiegłego roku w sprzedaży pojawiły się układy SiS Xabre 600, które tak naprawdę były pierwszymi 130-nanometrowymi GPU.

GeForce FX składa się aż ze 125 milionów tranzystorów. To ogromna liczba, gdyż Athlon XP ma tranzystorów trzykrotnie mniej(!), a konkurencyjny ATI R300 składa się „tylko" ze 110 milionów tranzystorów. Tak wysoki stopień skomplikowania FX-a nie bierze się znikąd – układ od początku do końca operuje na wartościach zmiennoprzecinkowych, co jest zresztą najważniejszym wymaganiem stawianym przez DirectX 9.0. Jednostki zmiennoprzecinkowe FPU (Floating Point Unit) zawarte w NV30 są znacznie bardziej skomplikowane od jednostek stałoprzecinkowych.

Na karcie Gainward FX PowerPack! Ultra/1000 PLUS zastosowano unikalny, aczkolwiek tylko niewiele cichszy system chłodzenia.

FX posiada dość nietypowy moduł teksturujący, w którym nie wyróżnimy tradycyjnych potoków renderujących czy jednostek mapujących tekstury. Jest natomiast wiele jednostek ALU, które układać się mogą w dowolne układy, na przykład wirtualne osiem potoków po jednej jednostce TMU lub cztery potoki po dwie jednostki. Teoretycznie architektura taka daje układowi możliwość dostosowania się do aplikacji, w praktyce okazuje się, że FX ma pewne problemy z organizacją jednostek ALU (aplikacjom wymagającym ośmiu potoków FX udostępnia tylko cztery – przykład: 3DMark03). Ważne jest natomiast to, że potrafi mapować do 16 tekstur w jednym przejściu, a zatem jedną klatkę w *Doom 3* renderować będzie właśnie jednoprzejściowo – inne układy potrzebują na to od dwóch do nawet sześciu przejść. Innymi słowy, na GeForce FX *Doom 3* działa naprawdę płynnie.



Istotnym zmianom poddano w NV30 także jednostkę cieniowania wierzchołków (Vertex Shader), która w jego przypadku składa się z wielu zmiennoprzecinkowych procesorów, zdolnych do równoległej pracy. Takie rozwiązanie było dotąd niespotykane. Według NVIDII, Vertex Shader w GeForce FX może przeliczyć aż 375 milionów trójkątów na sekundę. Budzi respekt.

Zgodnie z wymogiem DirectX 9.0, jednostka cieniowania wierzchołków odpowiada specyfikacji Vertex Shader 2.0, jednak wychodzi daleko w przód. Specyfikacja VS 2.0 zakłada na przykład, że program Vertex Shadera może się składać z maksymalnie 1024 instrukcji, podczas gdy jednostka w NV30 wykona kod złożony nawet z 65 tysięcy instrukcji. Udostępniono także nieobecne w standardzie VS 2.0 maski zapisu warunkowego, dynamiczną kontrolę przepływu czy możliwość wywoływania funkcji (Call & Return).

NV30 posiada również zaawansowaną jednostkę Pixel Shader, także zgodną ze specyfikacją 2.0 i także udostępniającą dodatkowe funkcje: obsługę nieskończonej liczby tekstur zależnych, masek zapisu warunkowego czy predykatów instrukcji.

GeForce FX udostępnia ponadto funkcję CineFX – skrót pochodzi od „Cinematic Effects" (efekty kinowe). Oznacza ona przede wszystkim umiejętność tworzenia fotorealistycznej grafiki 3D z wykorzystaniem zmiennoprzecinkowego koloru o 128-bitowej precyzji. Wydawać by się mogło, że niepotrzebny jest bardziej dokładny opis koloru niż przy pomocy 24 bitów. Owszem, o ile nie poddajemy obrazka obróbce. Gdy jednak chcemy rozjaśnić czy ściemnić 24-bitowe zdjęcie, pewne jego fragmenty zaczynają znikać. 128-bitowy kolor umożliwi dowolne operowanie na renderowanym obrazie z zachowaniem wszystkich detali świetlnych, w tym ultrarealistycznych cieni i rozbłysków.

Opisana powyżej specyfikacja GeForce FX może niektórych z Was odstraszać, jednak nie przejmujcie się, jeśli czegoś nie zrozumieliście. Większość funkcji, o których wspomniałem powyżej, jest najbardziej istotna dla programistów gier. To oni wykorzystywać będą nowe efekty w nadchodzących tytułach i to dzięki nim gry będą coraz bardziej przypo-

minać rzeczywistość. Istotne jest to, że GeForce FX to układ naprawdę potężny i dużo bardziej zaawansowany od ATI RADEON 9700.

TAKTOWANIE I SYSTEM CHŁODZENIA

Zanim przejdziemy do opisu testowanych kart, jeszcze kilka słów na temat reszty specyfikacji NV30. Układ posiada kontroler krzyżowy pamięci, znany z GeForce4 Ti. Niestety, wciąż jest on 128-bitowy, czyli oferuje dwukrotnie węższą przepustowość, niż 256-bitowy kontroler pamięci w ATI R300. GeForce FX nadrabia zaległości obsługą najnowszych pamięci DDR-II, których taktowanie może dochodzić nawet do 1 GHz. Dodatkowo, NV30 został wyposażony w technologię Intellisample, której jednym z istotniejszych elementów jest sprzętowa kompresja koloru, zapewniająca znaczne zwiększenie pasma pamięci – z fizycznych 16 GB/s nawet do 48 GB/s. Intellisample udostępnia także udoskonalone algorytmy filtrowania trójliniowego i anizotropowego, a także nowe tryby wygładzania krawędzi.

NV30 dostępny jest w dwóch wersjach: silniejsza otrzymała nazwę GeForce FX 5800 Ultra i cechuje się taktowaniem 500 MHz dla układu graficznego i 1 GHz dla pamięci (128 MB DDR-II). Słabsza zwie się GeForce FX 5800 (brak jest przyrostka Ultra), a taktowana jest nieco niżej: GPU 400 MHz i pamięci 800 MHz.

Niestety, GeForce FX 5800 Ultra koszmarnie się grzeje i wymaga niezwykle wydajnych, ale i potwornie głośnych systemów chłodzenia. Zaprojektowany przez NVIDIA system nosi nazwę FX Flow i składa się z plastikowego tunelu, przez który zimne powietrze z zewnątrz obudowy komputera zasysane jest do środka, przedmuchuje radiator odprowadzający ciepło z układu graficznego i pamięci i wydmuchiwane jest na zewnątrz obudowy (aby nie rozgrzewać wnętrza komputera). Wentylator zasysający powietrze jest strasznie głośny i bez słuchawek prawie nie da się grać na GeForce FX 5800 Ultra! Dodatkowo, system FX Flow jest tak potężny, że karty GeForce FX prócz tego, że zajmują gniazdo AGP, to jeszcze zasłaniają sąsiadujące z nim gniazdo PCI, a także posiadają podwójnego „śledzia". Widać to zresztą na fotkach.

TESTY

Testom poddaliśmy trzy karty graficzne z układem GeForce FX 5800 Ultra: Gainward FX PowerPack Ultra/1000 PLUS, PNY Verto GeForce FX 5800 Ultra oraz MSI FX5800 Ultra-TD8X. Karty PNY i MSI wyglądają niemal identycznie (różnią się tylko nalepkami) i stosują system chłodzenia NVIDII, FX Flow. Naprawę bardzo hałasują! Karta Gainwarda stosuje lekko zmodyfikowany system chłodzenia, który – choć cichszy nieco od FX Flow – także sprawia, że granie na komputerze bez słuchawek staje się prawie niemożliwe (chyba że podkręcimy mocno głośniki).

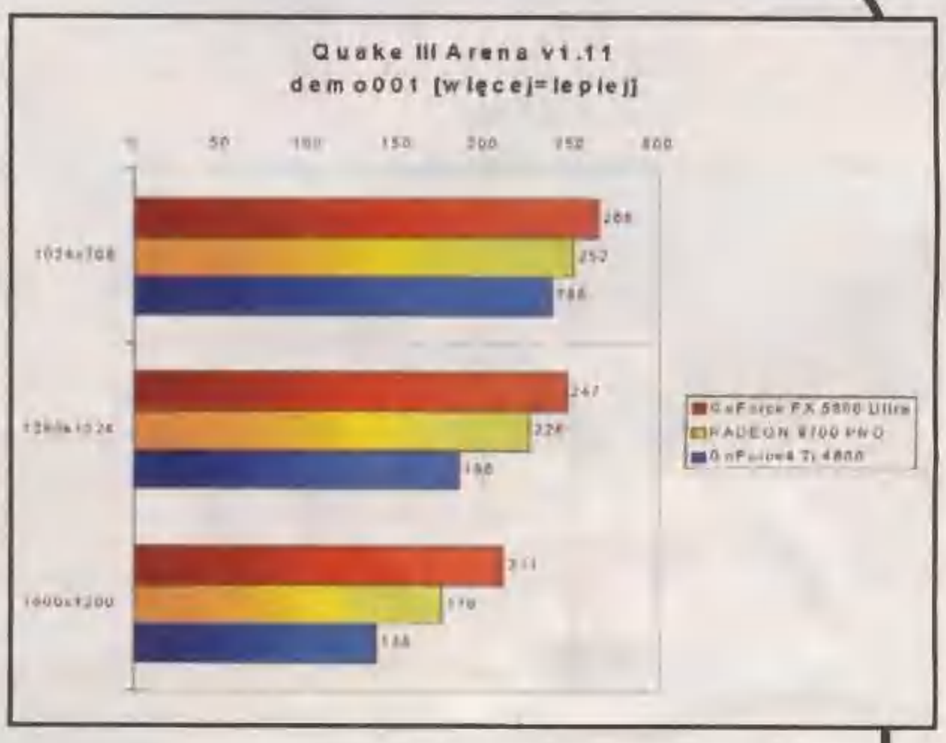
Karta Gainwarda jest najdroższa – kosztuje dokładnie 2999 zł z podatkiem VAT. To blisko dwukrotnie więcej, niż cena przeciętnej karty RADEON 9700 PRO! W pudełku FX PowerPack Ultra/1000 PLUS znajdziemy natomiast wiele ciekawych dodatków, w tym kontroler FireWire, sześciokanałową kartę muzyczną z układem CMI 8738 i cyfrowymi wejściami oraz wyjściami dźwięku, słuchawki (czyżby mała sugestia ze strony Gainwarda?) oraz cztery kompakty ze sterownikami, oprogramowaniem InterVideo WinCinema oraz grą *Duke Nukem: Manhattan Project*.

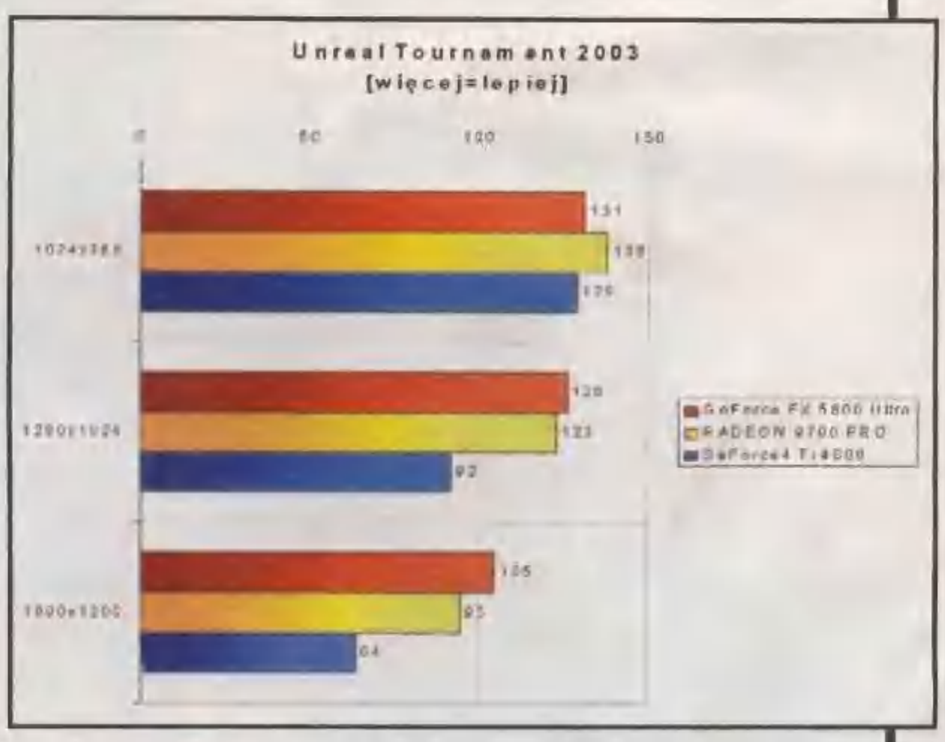
Karta MSI FX5800 Ultra-TD8X wygląda identycznie, jak produkt PNY, jednak jest dużo tańsza, a do jej zakupu zachęca dodatkowo szeroki wachlarz dołączonych programów użytkowych i gier.

Drugą pod względem ceny jest karta PNY – 2799 zł. Niestety, jej wyposażenie jest najuboższe: prócz karty w pudełku znajdziemy tylko dwa kabelki i cztery kompakty. Na jednym z nich umieszczono sterowniki, trzy pozostałe to pełna wersja gry *The Elder Scrolls 3: Morrowind oraz The Elder Scrolls 3: Tribunal*.

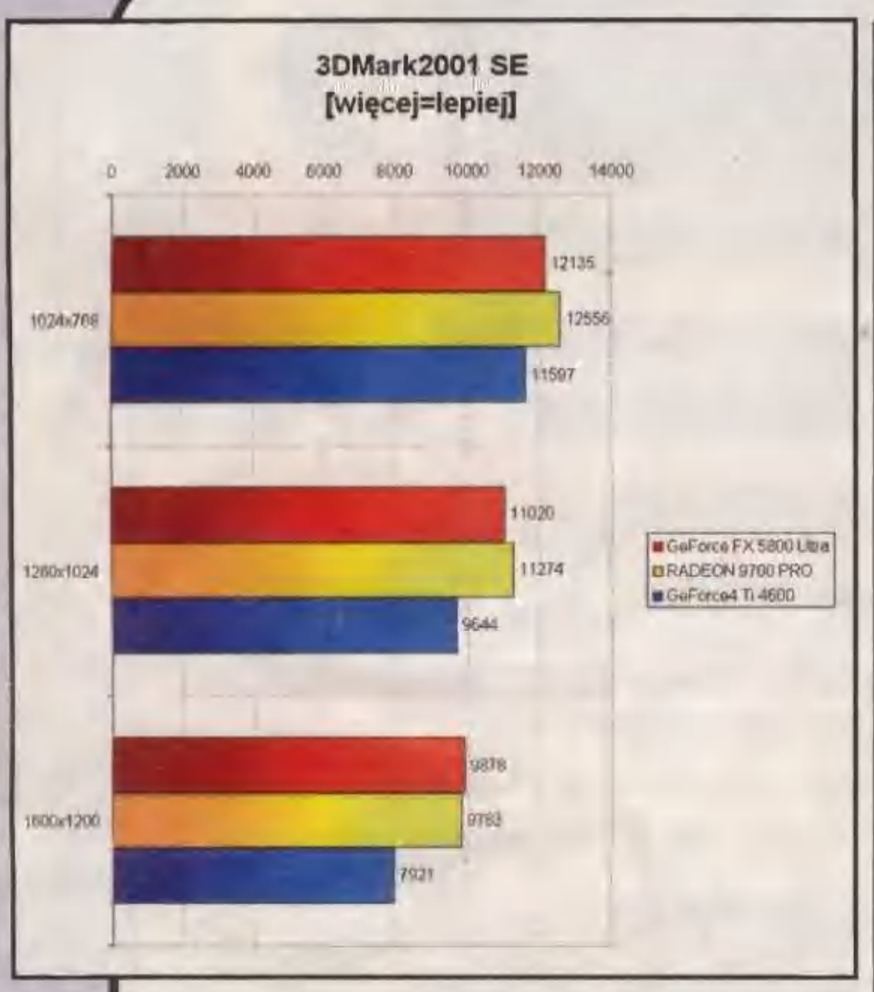
Najtańszą kartą jest MSI FX5800 Ultra-TD8X – 2569 zł. Otrzymujemy wraz z nią najbogatszy pakiet oprogramowania, znajdujący się aż na 10 płytach CD. W jego skład wchodzą: pełna wersja gry *Tom Clancy's Ghost Recon*, pełna wersja gry *The Elder Scrolls 3: Morrowind*, pełna wersja gry *Duke Nukem: Manhattan Project*, zestaw siedmiu gier: *The Sum of All Fears, IL-2 Sturmovik, Serious Sam 2 lite, Rally Trophy, Beam Breakers, Zax: The Alien Hunter, Oni*, oprogramowanie MSI (Live VGA BIOS, Live VGA Driver, 3D!Turbo Experience, 3D Desktop, GoodMen, LockBox, WMIinfor, ThinSoft Be-Twin, Secure DOC, Foreign Language Learning Machine), programy VirtualDrive 7 Professional oraz RestoreIT! 3 Professional, odtwarzacz MSI DVD Player oraz pakiet MSI Media Center. Bardzo bogaty wybór.

Przeprowadzone przez nas testy wydajnościowe wykazały, że wszystkie trzy karty cechują się identycznymi osiągami. Nie ma się temu co dziwić – wszystkie oparte są na tej samej płytce PCB, charakteryzują się takim samym taktowaniem, a w testach użyliśmy dla tych kart tych samych sterowników Detonator





system



43.45. Wszystkie podobnie słabo się podkręcają: taktowanie układu graficznego można podnieść zaledwie do 530-540 MHz – powyżej tej granicy pojawiają się błędy w obrazie (artefakty). Także taktowanie pamięci można podnieść z 1 na zaledwie 1,1 GHz – również niewielka różnica. Powodem jest po prostu to, że GeForce FX 5800 Ultra przy standardowym taktowaniu pracuje już na granicy swoich możliwości.

Na pewno najbardziej wszystkich interesuje to, czy GeForce FX 5800 Ultra jest szybszy od dotychczasowego lidera wydajności, ATI RADEON 9700 PRO. Krótko: tak, jest szybszy, ale nie zawsze.

W większości testów, w rozdzielczości 1024x768, RADEON wyprzedza FX-a. Różnica jest niewielka, ale na niekorzyść układu NVIDII. Jednak im wyższa rozdzielczość, tym nowy GeForce radzi sobie lepiej.

Najczęściej w rozdzielczości 1280x1024 dogania 9700 PRO, a w 1600x1200 już prawie zawsze wychodzi na prowadzenie. Zauważyć można ciekawy fakt, że GeForce FX bardzo niewiele zwalnia przy wzroście rozdzielczości – znacznie mniej, niż ma to miejsce w przypadku 9700 PRO czy GeForce4 Ti 4600. Szczegółowe testy wykazały, że przyczyną jest – paradoksalnie – niewystarczająco wydajna jednostka cieniowania wierzchołków, która nie jest w stanie dostarczyć odpowiedniej ilości trójkątów jednostce cieniowania pikseli, przez co w niskich rozdzielczościach karty GeForce FX 5800 Ultra nie są w stanie wysycić dostępnej przepustowości pamięci. Oznacza to jednak, że na GeForce FX wręcz nie opłaca się grać w niskich rozdzielczościach – lepiej od razu zmienić tryb na 1280x1024 lub nawet 1600x1200, gdyż spadek wydajności w stosunku do 1024x768 jest relatywnie niewielki, a ilość szczegółów w grach znacząco wzrośnie.

Nie wróżymy kartom GeForce FX 5800 Ultra zbyt dużego sukcesu na rynku ze względu na ich bardzo wysoką cenę (blisko 3 tysiące złotych) oraz bardzo głośny system chłodzenia. Dużo większe szanse na zdobycie serc graczy ma natomiast nadchodzący NV35. W chwili, gdy piszę te słowa, powoli do Polski docierają także tańsze odmiany GeForce FX: 5200 (aka NV34) oraz 5600 (aka NV31). Oferują podobną paletę funkcji, co GeForce FX 5800 Ultra (w tym zgodność z DirectX 9.0!), jednak są zdecydowanie tańsze, a ponadto cichsze (mają zwykłe wiatraczki lub – w przypadku GeForce FX 5200 – nawet tylko radiatory!). Pierwsze testy wykazują jednak, że nadchodzące karty są bardzo wolne. GeForce FX 5200 wydajnością zbliżony jest do GeForce4 MX 440 (!). Pocieszeniem jest jego cena – około 600 zł. Oczywiście gdy tylko stosowne karty dotrą do naszej redakcji, przyjrzymy się im z bliska, a nasze wrażenia spiszemy na łamach któregoś z najbliższych numerów ŚGK. ❐

Karty graficzne do testów dostarczyły firmy:
- MSI - MSI Polska, www.msi-polska.pl
- Gainward – Multimedia Vision, www.mmv.pl
- PNY - Servodata Elektronik, www.servodata.com.pl

System chłodzenia FX Flow.

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Nr 5/03 (125) ROK 11

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA REDAKTORA NACZELNEGO:
Piotr Orcholski

SEKRETARZ REDAKCJI:
Michał J. Adamczak

REDAKTOR GRAFICZNY:
Tomasz Łoboda

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Małgorzata Zalska, Piotr Rogalski, Monika Zawiszewska

KOREKTA:
Piotr Walkowiak

SEKRETARIAT:
Agnieszka Jasiulewicz

WSPÓŁPRACA:
Andrzej Bazylczuk, Piotr Bilski, Grzegorz Brysiewicz, Adam Gregrowicz, Maciej Jasiński, Bartosz Lewandowski, Arkadiusz Matczyński, Jan Morwiński, Marcin Noryśkiewicz, Marcin Przybyłek, Mariusz Puzynowicz, Wojciech Stanek, Tomasz Strzelczyk, Karol Szmyt, Robert Wiśniewski, Wiktor Żwikiewicz

PROJEKT GRAFICZNY:
Uta Dorczyk
przy współpracy Tomasza Łobody

ADRES REDAKCJI:
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel. (0-52) 345-54-40
tel. (0-52) 325-48-60
fax (0-52) 325-48-70

ADRES KORESPONDENCYJNY:
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA:
Egmont Polska sp. z o.o.

KONTO:
BPH w Krakowie, XVI O/W-wa
10601028-1368-27000-420101

KOLPORTAŻ:
Jarek Basałyga

DZIAŁ REKLAMY:
Małgorzata Hawrylewicz-Pieńkowska
+52 345-54-40
Katarzyna Krzywińska
+22 625-50-05

DRUK:
R.R. Donnelley (Kraków)

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń i zastrzega sobie prawo do zmiany tytułów i treści nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

e-mail: sgk@sgk.com.pl
WWW: http://www.sgk.com.pl

NA LODOWISKU

Opracowała: dziennikarska kaczka

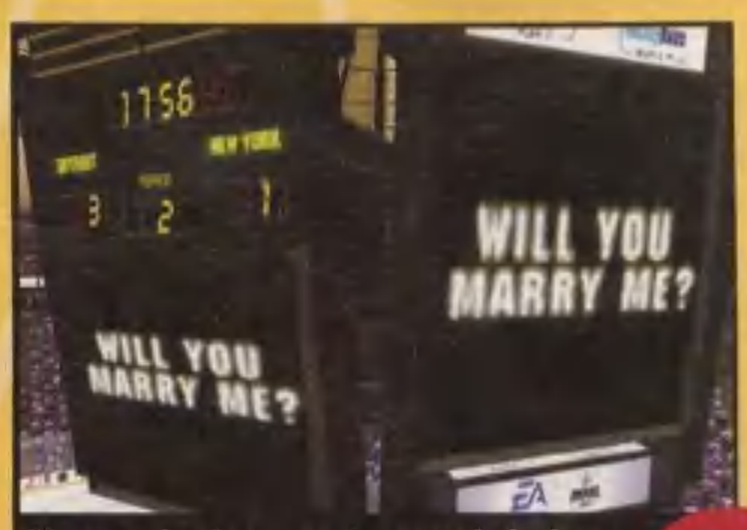
Prawie każdy uprawia jakiś sport – od sobotnich spotkań z kolegami przy brydżu, przez duszenie klawiszy w *FIFA 2003*, po dopingowanie z sentymentu naszej reprezentacji piłkarskiej. Na łamach pisma chcielibyśmy podzielić się z Wami naszymi doświadczeniami, dodajmy rzadko mającymi coś wspólnego z uczciwością. Na początek – jak wygrywać w hokeja.

Podstawa to załapać jakiś kontakt z dobrym hakerem. Małe zmiany w oprogramowaniu sprawią, że nawet przy przegranej, komputer odpowiednio „wydrukuje" dla nas mecz. Rozwiązanie tańsze niż przekupywanie sędziów, którym trzeba płacić każdemu z osobna.

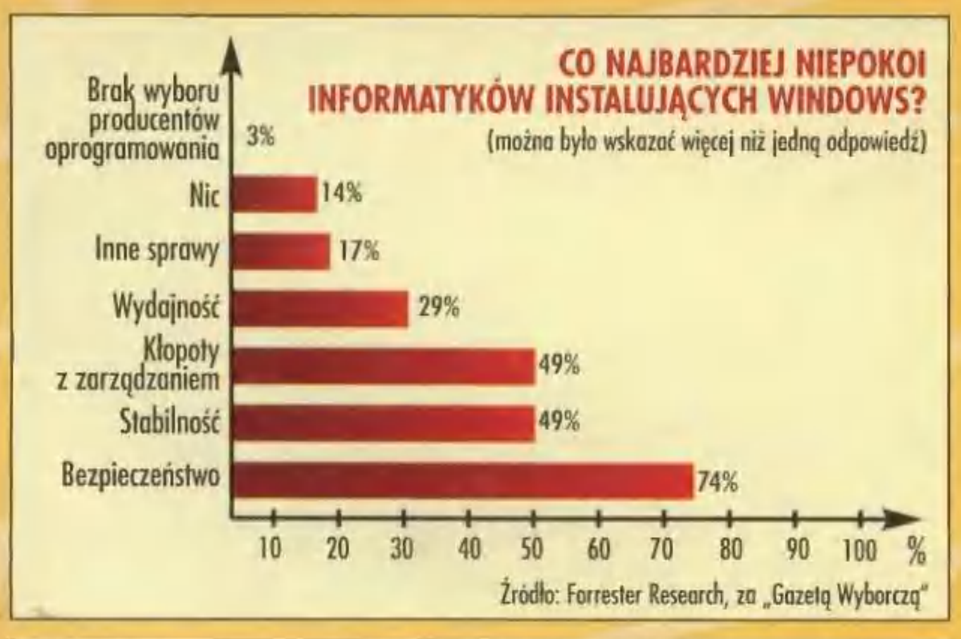
Taktyka kolejna, to ukrywanie krążka. Nakryciu go własnym ciałem może towarzyszyć okrzyk „Uwaga granat!".

Sposób brutalny, to odpowiednie naostrzenie kijów hokejowych przed meczem. Przypadkowe zamachy na wysokości głowy znacznie powinny osłabić zespół przeciwny.

Co prawda wówczas na ławce kar może robić się tłoczno. Połączyć pożyteczne z przyjemnym można umieszczając dodatkowo na ławce kar wszystkie cheerleaderki.



Na sam koniec – wojna psychologiczna. Osłabić przeciwnika można eliminując jego najgroźniejszych hokeistów. Jak to zrobić – wystarczy na tablicy wyświetlić odpowiedni napis, np. „Wayne'ie G. czy zostaniesz moim mężem. Twoja słodka Pelagia". Ha, brutalne, no nie?



Kto się boi Windowsa

Ostrzegamy, że za chwilę przeczytasz coś, co Ciebie naprawdę przerazi. Nie myśl tylko, że po raz kolejny robimy sobie żarty z firmy Microsoft. Co to, to nie. Poniższa wiadomość jest w pełni prawdziwa.

Otóż w czwartek 3 kwietnia 2003 roku (nie pierwszego – żeby było jasne, że to prawda) „Gazeta Wyborcza" zamieściła artykuł „Co straszy w MS Windows". Już brzmi groźnie, prawda? Powołuje się w nim „GW" na raport firmy Forrester Research, badający opinie specjalistów od zabezpieczeń systemowych w wielkich amerykańskich firmach.

Cytat z raportu – „Słów MICROSOFT i BEZPIECZEŃSTWO nie da się umieścić w jednym zdaniu, chyba że opowiadamy kawał. Zabezpieczenia, to element obcy polityce tej firmy i panującej w niej filozofii programowania".

Artykułowi towarzyszy wykres, przedstawiający zagrożenia związane z systemem Windows.

To złe języki takie świństwa o Windowsach opowiadają. W innym raporcie konkurencyjnej względem Forrester Research firmy, pojawiły się inne wyniki, ba nawet inne pytania. Po lewej stronie przykład ankiety, która znacznie bardziej nam się podoba i wcale się Billowi teraz nie podlizujemy. ❐

Skórka od banana

ROZWIĄZANIE KONKURSU FILMOWEGO

Gdy pod koniec zeszłego roku redakcja podejmowała decyzję o zamieszczeniu w kolejnym Wydaniu Specjalnym 4/2002 materiałów dotyczących wykonywania filmów, nie spodziewaliśmy się, że otrzymamy od Was tak wiele prac. Wśród nadesłanych filmów przeprowadziliśmy wstępną selekcję, w wyniku której wyłoniliśmy 16 finalistów. Dalsze obrady jury – w skład którego wchodził rednacz ŚGK Piotr „Naczelnik" Pieńkowski, Maciej „Manis" Jasiński oraz niżej podpisany – miały już znacznie bardziej burzliwy przebieg, udało nam się jednak osiągnąć kompromis. Oto ostateczny werdykt jury:

MIEJSCE PIERWSZE:

„WŁADCA PIERŚCIENIA"

Yo! Wykonana za pomocą engine'u gry *Age of Mythology* parodia tolkienowskiego „Władcy Pierścieni" rozbawiła nas do łez. Rozbudowana, stylizowana scenografia oraz przezabawna konwencja filmu, którego bohaterowie rozmawiają językiem znanym każdemu szanującemu się dresowi – to było coś, co rozbroiło jury. Autorzy, **Paweł i Piotr Zadrożniak**, otrzymują od redakcji nagrodę główną, którą jest komputer. Gratulujemy!

MIEJSCE DRUGIE:

„FRAGADDICT"

Świetnie zrealizowany klip przedstawiający fragi z gry *Quake 3 Arena* nie pozostawił jury żadnego pola manewru. Kompozycja kadru, dbałość o estetykę wizualną, montaż, postprodukcja, dźwięk są we „Fragaddict" na naprawdę wysokim poziomie. Autorzy filmu: **Tomasz Pociej, Seweryn Pociej** i **Piotr Gruntkowski**, otrzymują zestaw 15 gier, po pięć na osobę.

MIEJSCE TRZECIE:

„HALL OF SOULS"
„NOT ANOTHER FRAG MOVIE"

Trzecie miejsce postanowiliśmy przyznać ex aequo dwóm filmom. „Not Another Frag Movie" to starannie i poprawnie zrealizowany film z gry *Unreal Tournament*, będący prezentacją klanu i ciekawych fragów wykonanych przez klanowiczów. „Hall of Souls" jest również interesującym filmem z fragami, jego akcja dzieje się jednak w świecie *Quake 3 Arena*. Autorem filmu z *UT* jest **Marcin Sura**, film z *Q3A* to dzieło **Pawła Sękowskiego**. Obu twórcom gratulujemy wygranej, którą są zestawy czterech gier.

Spośród pozostałych finalistów na specjalną wzmiankę zasługują dwa filmy. „Deep in Arena" Zbigniewa Hermana jest prezentacją świetnych trickjumpów wykonanych w *Quake 3 Arena*, natomiast „GTA 3 – Tele Clip" Zdzisława Grabowskiego to sympatyczny klip przedstawiający uroki awanturniczego świata *GTA 3*.

Oto lista pozostałych finalistów, których dzieła nagrodziliśmy zestawami dwóch gier:

- **Tomasz Patan i Bartłomiej Kruszewski** – „Impact"
- **Adam Bukita** – „Hardcore"
- **Maciej Wilamowski** – „BoV Rulz ;) – On TO-Crossfire"
- **Marcin Wojnowski** – „Attenzione!"
- **Piotr Płoszaj** – „Q3 ENGINE MOVIE"
- **Zbigniew Herman** – „Deep In Arena"
- **Marcin Tadych i Krzysztof Sinica** – „Fix`em All"
- **Radosław Bułat** – „RS Music Video"
- **Ernest Kisiel** – „THE NIGHTMARE DREAM"
- **Zdzisław Grabowski** – „GTA 3 – Tele Clip"
- **Zbigniew i Marcin Dybich** – „Atomic Frags"
- **Łukasz Chmielewski** – „theXmovie"

Uwaga! W przypadku kilku autorów uznaliśmy, że głównym reżyserem filmu była osoba, która przysłała go do redakcji i której nazwisko widnieje na kuponie zgłoszeniowym. Dlatego też na adres tej osoby zostaną wysłane nagrody. Ewentualny ich rozdział pozostawiamy samym autorom filmu.

Dziękujemy wszystkim, którzy nadesłali prace na nasz konkurs, i jeszcze raz gratulujemy zwycięzcom wygranych. Wszystkie wyróżnione filmy są do pobrania z redakcyjnego serwera FTP, szczegółowe informacje na stronie internetowej www.sgk.com.pl

Opracował: sYs|yavor

SCAN BY VARGUS 2019 FOR RETROREADERS.NINKII.PL